NES - SUPER NINTENDO - GAME BOY - ETC

10 FRANCS

LE MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

BANZZAÏ

10 FRANCS

SUPER NINTENDO NES - GAME BOY - ETC

McDonaldland™ la recette américaine porte ses fruits sur Nes. Mick & Mack pour vous servir !

N°5 DECEMBRE

LES HITS DU MOIS

SUPER NINTENDO

SUPER PROBOTECTOR

PILOTWINGS

N. E. S.

BATMAN

TOM & JERRY

GAME BOY

PARASOL STAR

SUR LE 3615 KONSOL PLEIN DE CADEAUX A GAGNER TOUS LES JOURS !

M 4485 - 5 - 10,00 F

Suisse : 3FS
Belgique : 73 FB
Canada : 2,50 $

BATTLETOADS

Es-tu prêt à affronter le meilleur jeu Nes de l'année ?

The Legend of Prince Valiant

LE GUIDE DES ACCESSOIRES NINTENDO (PARTIE I)

DRAGON'S LAIR

LE TEST COMPLET, LE POSTER GEANT

GRAND CONCOURS BANZZAI : DES DIZAINES DE LOTS A GAGNER (Voir page 5)

PLONGEZ DANS LE M

McDo

Nint

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

McDonaldland®

TM

ocea





DISTRIBUTION ECUDIS
TEL: 72 02 59 00

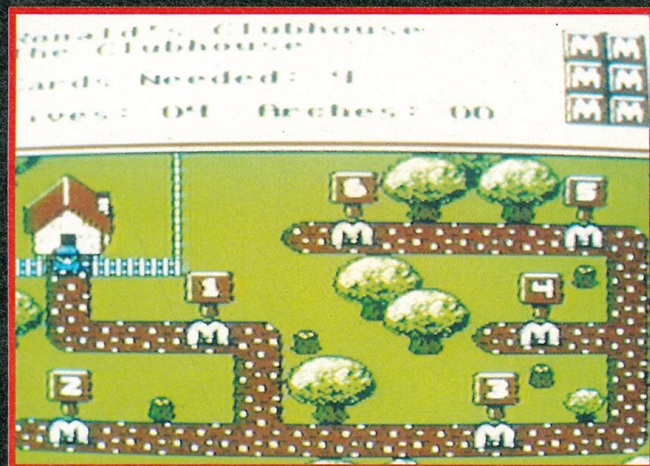
S.O.S OCEAN
TEL: (1) 40 53 03 48



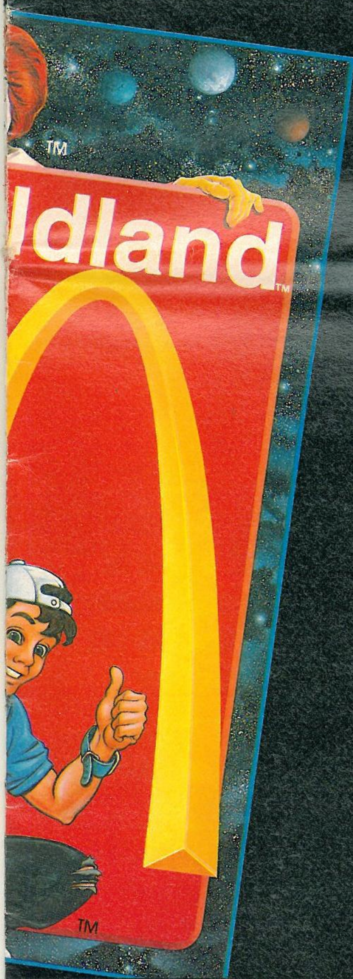
ONDE MAGIQUE DE

nald's™

endo®

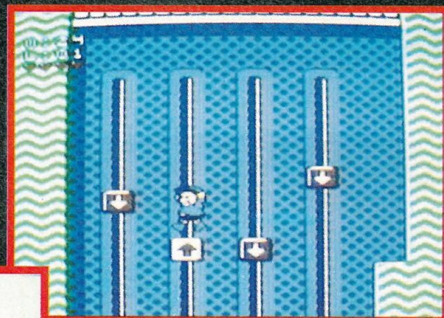




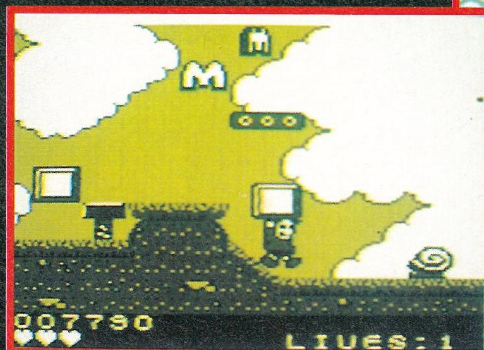


Retrouvez Mick et Mack les kids les plus COOLS de McDONALDLAND

RONALD vous offre la chance de votre vie de devenir un héros. Aidez-le à retrouver son sac magique que HAMBURGLAR a volé. Il faudra être rusé et vif comme l'éclair pour éviter les créatures comme GOFORIT et I.PSYCHO. BondIssez sur les plates formes et les trampolines pour attraper les arches en or. Découvrez les passages secrets et les mondes parallèles. Partez à la recherche de HAMBURGLAR à travers 30 niveaux différents. Chaque niveau contient un nombre incroyable de créatures et de pièges. McDONALDLAND vous réserve des surprises comme vous n'en avez jamais VU. Une option vous RENVERSE fait pivoter le monde de 360° et vos héros se retrouverons avec les pieds en haut et la tête en bas. L'UNION FAIT LA FORCE alors faîtes équipe avec votre copain.



A VOUS DE JOUER LES KIDS, RONALD COMPTE SUR VOUS!!





OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1)40539286
FAX: (1)42279573



Retrouvez l'émission OCEAN tous les Mercredi et Samedi entre 18 H et 19 H sur NRJ, du 7 au 21 Décembre.



BANZZAI
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION :
Rédacteur en Chef : Frank Ladoire
Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, J.P Alba, Michaël Valensi

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique : Marie Priester, Godefroy Luong Séverine Dreux-Besnard
Infographie vidéo : Godefroy Luong
Scanner / Flashage : Jean Minthe, François Royere, Frédéric Levesque
Dessinateur : Rémy Gross

PUBLICITE :
Directeur : Antoine Harmel

FABRICATION :
Chef de Fabrication : Jacques Gouffé
Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : Olivier Le Potvin –TE 73– Tél : (1) 45 22 38 60
Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60
Tarif abonnement France : 6 numéros / 100 francs.

PROMOTION :
Responsable : Véronique Gardy

TELEMATIQUE :
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal

COMPTABILITE :
Chef Comptable : Isabelle Clochette **assistée de** Charles Convalot, Paulette My, Claudine Varin, Janick Brohan

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli
Directeur Délégué : Patrick André
Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard

Impression : Imprimerie de Massy – Jean Didier

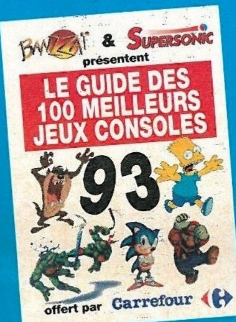
Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

N° Commission paritaire : 82323
Dépôt légal 2ème trimestre 1992.
N° ISSN : 1169-0658

EDITO

Bonne nouvelle, le zebeu sur la dangue que j'avais le mois dernier, c'est bien fini ! J'ai été voir l'académie de médecine et le docteur Hervé à voulu me faire une transfusion. Oh, miracle ! à peine m'avait-il fait cette proposition que je me suis mis à parler normalement. Allez comprendre !
Prépare toi aux déferlantes à la télé : Nintendo, Ocean, LudiGames et les autres ont ouvert en grand les robinets à brouzoufs et les chaînes se frottent les mains. Plein les mirettes et du plaisir par paquets de dix jusqu'à la fin de l'année. Je ne te raconte pas ce qu'il y a dans ce numéro ; maintenant que tu l'a acheté, tu n'as qu'à aller voir toi même. Ni ce qu'il y aura dans le prochain, tu serais capable de t'en contenter. Ah si, quand même, trois trucs avant d'aller jouer ! Un, la Nes tient la grande forme (comme quoi la concurrence, ça pique !). Mate voir Batman et Battletoads. Deux, on organise un grand concours, voir page 5 : tout pour participer dans le prochain numéro. Trois, tu ne devrais pas raté notre guide des meilleurs jeux de l'année sur console. Carrefour, tu connais (le "champ" à 45 balles et le laser-disque vidéo à moins de 2000), offre à partir de fin novembre 500 000 exemplaires du chef d'œuvre dans ses 117 magasins. Et si tu n'en pas à côté de chez toi, ils t'en construisent un. Il suffit d'écrire ; la classe, quoi !

BBB (Bébé Banzzaï)



Ce guide, gratuit chez Carrefour, voilà qui vaut le détour !
Alfred de Musset

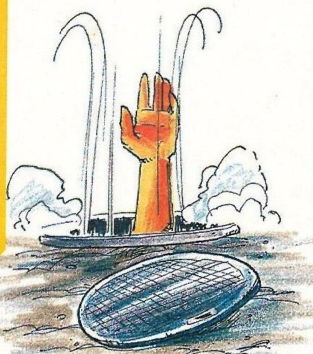


SOMMAIRE

POUR DES RAISONS TECHNIQUES, NOUS SOMMES DANS L'IMPOSSIBILITÉ DE VOUS PROPOSER LES FICHES CARTONNÉES VERNISSÉES PORTANT SUR L'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDÉOS DANS CE MÊME NUMÉRO COMME ANNONCÉ. QU'A CELA NE TIENNE, NOUS ÉTUDIONS LE PROBLÈME ET VOUS DONNONS RENDEZ-VOUS DANS LE NUMÉRO DE FÉVRIER (SORTIE LE 12 JANVIER) POUR DE SPLENDIDES, DE SUPERBES, D'EXTRAORDINAIRES CARTES DE COLLECTION.

INDEX DES TESTS

INDEX DES ANNONCEURS



PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS, PREVIEWS, BIDOUILLES SE RAPPORTANT

 **A LA SUPER NINTENDO**

 **A LA NINTENDO**

 **A LA GAME BOY**

POUR LE BANZZAI D OR, LE PAVE DE NOTE, STRICTEMENT IDENTIQUE, EST SUR FOND DORE

NOM DE L EDITEUR

NOMBRE DE JOUEURS SIMULTANE

TYPE DE JEU

NOTES ATTRIBUEES PAR BANZZAI

NOTE FINALE (VALEUR REELLE DU JEU)

RESUME SUCCINT DU JEU



GRAND CONCOURS BANZZAÏ



"...A la découverte de KGB"
le nouveau jeu Virgin



Carrefour





1er Prix
1 scooter
AH50 Adress
Suzuki



LISTE DES LOTS
Dans Banzzaï, Supersonic et Génération 4

1er prix
1 Scooters AH50 Adress Suzuki

2e prix
1 Télévisions 40 cm

3e prix
1 Mini-chaînes

4e prix
1 GhettoBlasters

5e prix
1 Consoles Super Nintendo

6e prix
1 Consoles Megadrive

7e prix
1 Balladeurs CD

8e prix
1 Balladeurs K7/FM

9e prix
1 Balladeurs K7

10e prix
1 Casques hi-fi

11e au 25e prix
1 KGB

26e au 50e prix
1 Médailles véritables de l'ex-Armé rouge

Des dizaines de lots à gagner

TU VEUX GAGNER UN DE CES SUPERS LOTS ?

C'est facile ! Donne la réponse juste à toutes les questions ci-dessous, et renvoie-nous le coupon complété avec ton nom et ton adresse avant le 31 décembre 1992. Tu peux aussi jouer dans Supersonic et Génération 4 en renvoyant les coupons-réponses qui y sont inclus, mais si tu gagnes tu ne pourras recevoir qu'un lot par magazine. Règlement complet sur 3615 GEN4 ou 3615 KONSOL.

1) Que contient la série limitée du jeu K.G.B. ?
a) Une véritable médaille de l'ex -Armée Rouge soviétique
b) Un passeport russe
c) Une photo de Michael Gorbatchev

2) Dans le jeu K.GB. tu joues le rôle de qui ?
a) Boris Eltsin
b) Serguei Bubka
c) Rukov

3) Le jeu K.G.B. est disponible sur quelle(s) machine(s) ?
a) PC uniquement
b) PC & Amiga
c) Amiga uniquement

Question subsidiaire
Combien de Banzzaï n°3 ont été vendus ?

Coupon à renvoyer complété à :
(jusqu'au 31 décembre 1992, minuit - cachet de la poste faisant foi)
Pressimage - Concours Banzzaï/Virgin
19, rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris

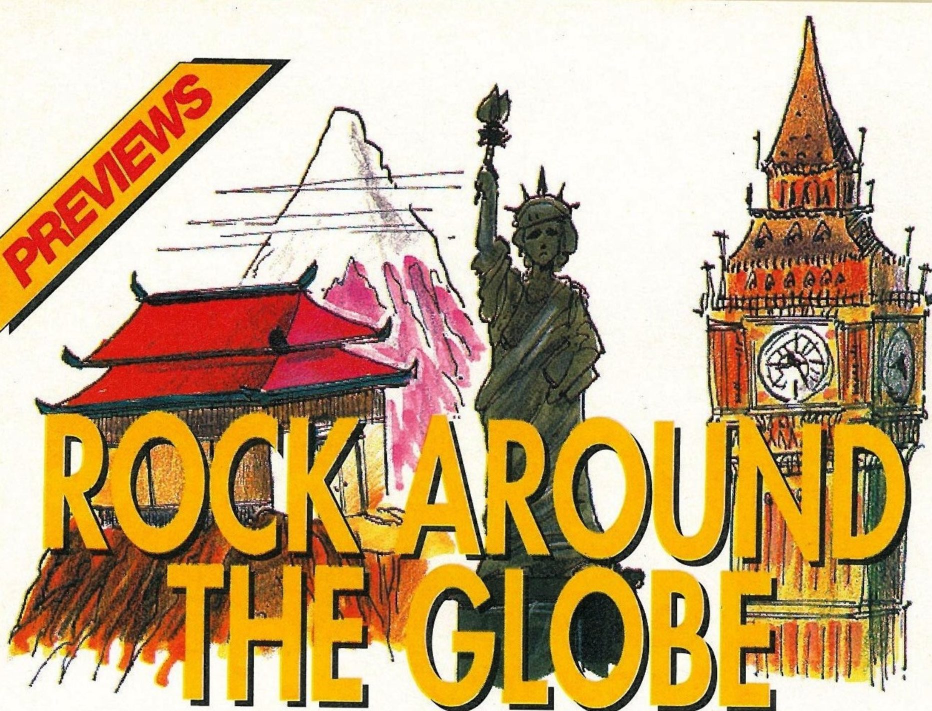
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....

Coche la bonne réponse

Question 1	a	b	c
Question 2	a	b	c
Question 3	a	b	c



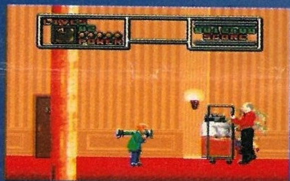
Inscrit le chiffre exact
Question subsidiaire ....



ROCK AROUND THE GLOBE

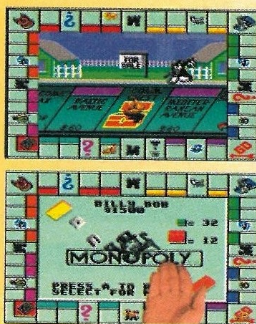
Deuxième édition de notre rubrique "previews du monde entier" qui au vu de votre courrier à franchement l'air de vous plaire ! Cette double page à pour objectif de vous dévoiler les dernières nouveautés en provenance du monde entier. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais, anglais et américains avant tout le monde. En raison de l'actualité très riche de cette fin d'année, la rubrique ne comporte que deux pages ce mois-ci, peut-être quatre le moins prochain. Comme il est impossible de vous présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, c'est à une sélection des meilleurs titres (susceptibles d'être distribués en France) que Banzzaï vous convie. Ce qui veut dire que certains titres présentés risquent de ne jamais voir le jour... en France.

MAMAN, JE REVIENS !



Qui ne connaît pas Home Alone, "Maman, j'ai raté l'avion" en français, gros succès en salle l'année dernière. Allez... si c'est le cas, je ne vous en veux pas vraiment vu qu'au bout de quelques minutes du film, je me suis endormi ! Mon genre, ça serait plutôt Terminator 2, Blade Runner ou l'Arme Fatale 3, vois-tu ! Qu'à cela ne tienne, l'adaptation du film, Home Alone donc, pas encore sorti en France, a fait un carton aux USA. Encore une fois, je me demande bien pourquoi ? Mais bon.
Trêves de jugements, une suite est donc annoncée chez T-HQ ressemblant fortement au premier épisode, il faut le dire. Le joueur, c'est à dire toi, dirige toujours un gamin aux prises avec des adultes. Cette adaptation est prétexte à un jeu de tableau assez classique avec armes supplémentaires (plutôt bizarres) et bonus de toutes sortes. Attendons pour jugez !

MONOPOLY



Avec Shanghaï ce mois-ci, c'est le second soft où la tête s'avère plus importante que les jambes. En effet, tu as beau être le meilleur joueur de temps les temps, ne craindre personne dans le domaine des shoot'em up, des jeux d'arcade, des jeux de tableaux, tu risques quand même de te faire battre au Monopoly.
Si tu n'as pas économisé ton flouz (synonyme de money, brouzoufs, oseil, pez, flouz, blé), adieu la rue de la Paix et ses hôtels de grand standing et bonjour Belleville et ses ponts, ravalés j'en conviens mais en plein air tout de même. Bien réalisé, assez prenant, la société Parker à trouver là le moyen de continuer à vendre du jeu de société, seul le support change !

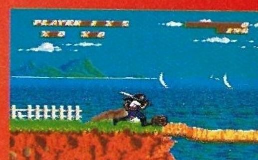
SHANGHAI

Ouais, je sais, tu as vu les photos et tu n'as rien compris au jeu. Oh, tu le connais bien de vu mais tu n'as jamais voulu y jouer ou ne serais-ce qu'apprendre à jouer tellement les règles te paraissaient compliquées. Eh bien détrompe toi, le jeu de Shanghaï ou plus exactement Dragon's Eye comme il est dénommé de l'autre côté de l'atlantique est un jeu fantastique et les accros, dont je fais partie, sont nombreux. Je t'explique vite fait le principe, tu dois éliminer tous les dominos présents à l'écran et les enlevant par paire. Dès que tu as repéré deux dominos identiques, tu cliques dessus et ils disparaissent. Simple non ? Oui, sauf que ces dominos sont positionnés sur plusieurs niveaux et suivant des formes d'animaux (tortue, dragon, cheval, abeille...), ce qui compliquent un peu plus la tâche du joueur. En un mot, passionnant ! Et comme en plus, la réalisation technique est loin de se traîner, le jeu promet beaucoup !



PIRATE DES MERS





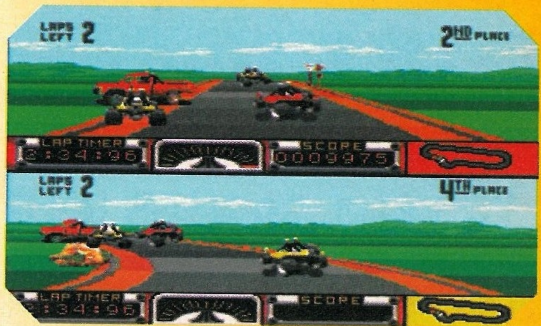
Le premier titre de ce mois se nomme Skuljagger d'American Softworks et aucune date de sortie n'est précisée. Il s'agit d'un jeu de tableau dans le plus pur style Mario Bros, avec des différences tout de même. N'est pas Mario qui veut ! Dans Skuljagger, le personnage n'est autre qu'un pirate des mers, un corsaire en quête d'un fabuleux trésor. C'est l'occasion de visiter une île immense et plutôt hostile peuplée de créatures mutantes. Tu casses de l'ennemi par dizaines, tu ramasses des pierres précieuses (rubis et émeraudes) et tu utilises... ta magie. Eh oui, ces pierres précieuses te permettent de tuer des adversaires à distance par exemple, ou bien de te transformer en un énorme ballon et bien d'autres choses encore. Une fois sélectionné, tu gardes ces pouvoirs jusqu'à te faire toucher. Voilà en gros pour l'histoire, la réalisation est en demi-teinte avec des graphismes absolument superbes mais une maniabilité qui laisse, pour l'instant, à désirer. Je te rappelle qu'il ne s'agit pas d'une version finale. Sympa quand même !



SUR 4 ROUES

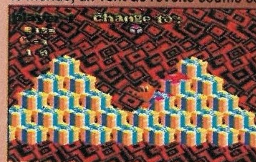


Adapté de l'arcade, Road Riot est prévu pour bientôt sur Super Nintendo hors Europe. Le jeu peut se jouer seul ou à deux mais dans les deux cas, l'écran est divisé en deux. Le but est de finir premier en ayant balancé les autres dans le décor si possible. Les circuits comportent bien sûr des pièges comme des arbres ou des rochers qui agissent, je ne sais pas pourquoi, comme de véritables aimants sur ton buggy. Attention également aux bosses, idéale pour perdre le contrôle de ta caisse. Techniquement, le jeu à l'air bon. Rendez-vous lors de la sortie.



Q-BERT : LE RETOUR

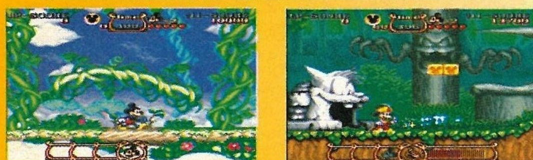
He is back ! L'un des personnages mythiques des jeux vidéo fait un retour en force sur la console du moment. Q-Bert est un bipède au long nez dont l'aspiration principale est de repeindre toutes les cases (c'est à dire les marches d'escaliers de sa pyramide). Et comme ses goûts en matière de couleur ne plaisent pas à tout le monde, un vent de révolte souffle sous les narines de Q-Bert. Il doit se dépêcher de tout repeindre avant de se faire jeter de sa pyramide comme un malpropre. Voilà, le concept est inchangé, la réalisation aussi, tout juste un habillage graphique en fond a été rajouté par les programmeurs. La société Nivic réalise là un soft simple mais efficace !



THE MAGICAL QUEST

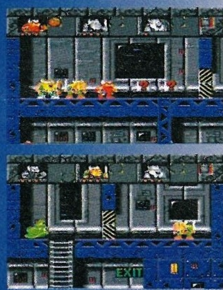
Attention, grand jeu ! Telle est l'accroche qui pourrait définir The Magical Quest de chez Capcom. Il s'agit des aventures de Mickey à la recherche de son chien Pluto dans un monde merveilleux et dangereux. L'histoire n'a pas grand importance pour ce jeu de tableaux fantastique à la réalisation assez exceptionnelle. Sur ce coup là, la Super Nintendo dévoile tout ses secrets et ses atours forts attirants il faut en convenir. Les graphismes sont certainement les plus fantastiques jamais réalisés sur Super Nintendo et les animations des personnages, notamment celle de Mickey, repousse encore les limites du mimétisme par rapport aux plus grandes réalisations cinématographiques de Walt Disney. La jouabilité est comme d'habitude au rendez-vous (une constante chez Capcom) et l'environnement sonore de tout premier ordre (ça veut dire sensas, géant, grand quoi !). Du bon, de l'excellent Capcom même !





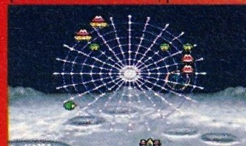
THE LOST VIKINGS

Deux trois lignes sur le prochain jeu d'Interplay sur Super Nintendo (après Another World bien sûr) pour vous dire qu'il s'agit d'un jeu de réflexion/arcade (si ça existe, la preuve). Les personnages possèdent des talents différents et se retrouvent enfermés dans des niveaux d'où tu dois les sauver en utilisant au mieux leurs capacités. Tu as beau les sauver encore et encore, ils se retrouvent toujours pris au piège dans un autre monde. Pas malin, ces gars du nord ! En résumé, un jeu très intéressant dont on vous reparlera plus tard.



COSMO GANG

Amis nostalgiques, bonjour ! Ce soir, nous allons revenir quelques années en arrière, pratiquement d'une décennie, pour étudier le cas Cosmo Gang de chez Namco, plus connu de certains d'entre vous sous le nom de Galaga. Cette nouvelle version ne diffère pas vraiment de son aînée si ce n'est des graphes plus léchés et des bonus à la pelle. Allez y, ne soyez pas timide, essayez donc le jeu... voilà ! (...) Des réactions ? Oui... le coffret change mais le fond reste le même ?! Parfaitement ! Mais vous êtes un privilégié. Quel âge avez-vous ? La trentaine ?! Bien sûr, vous connaissiez l'original ? Et alors, en poussant plus loin votre analyse, que diriez-vous ? Soft d'utilité publique ? Pourquoi donc ? Une partie de la mémoire des jeux vidéos pour les plus jeunes d'entre nous ? Oui, on peut le voir comme ça ! En tout cas, et même si cela n'a rien à voir avec les productions actuelles, personnellement, j'aime !





BIP BIP COURT TOUJOURS

Bip bip est de retour et le coyote aussi ! Forcément, ces deux là sont aussi inséparables que Laurel & Hardy, les Pieds Nickelés, Momo et Ursule ou bien encore Mario et Yoshi. Alors, bien sûr tu joues bip bip et ton objectif est d'en faire voir de toutes les couleurs à ce satané coyote, le tout à 200 km/h. Et si tu te débrouilles bien, crois moi, les pires tuiles vont s'abattre sur sa tête.

Mais faire tourner en bourrique ce coyote comporte quelques risques essentiellement dû à ta vitesse de déplacement... supersonique. A fond les manettes, tu n'as pas vraiment le temps d'admirer le paysage et de discerner les obstacles qui ta barrent la route. Attention aux scorpions et buissons piquants.

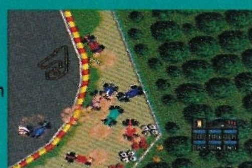
La réalisation technique est remarquable suivant fidèlement la série de dessins animées jusque dans les attitudes du coyote (il faut voir la tête de ce dernier réalisant qu'il tombe dans un précipice de 5000 mètres ou d'admirer son attitude lorsqu'il poursuit bip bip). Normal c'est encore Sunsoft qui s'y colle me direz-vous ! De plus, le jeu t'offre un gag toutes les trente secondes. Le coyote n'a pas fini d'en baver !





LE GRAND CIRQUE DE LA F1

F1 Circus a démarré sa carrière internationale sur les consoles Nec pour être ensuite adapté sur Megadrive et finalement se retrouver sur Super Nintendo. Autant te le dire tout de suite, cette dernière version est sans nul doute la meilleure, utilisant les spécificités de la machine. Le jeu est toujours vu d'avion et le scrolle suit l'action c'est à dire la voiture, mais cette fois-ci, toute les rotations sont gérées par la console et les demi-tour ou virages sérés ne donnent plus le mal de mer. Tout est fluide et coulé ! Ensuite, à toi de tout faire pour rester sur la piste ! Côté son par contre, ce ne pas vraiment l'extase mais bon, les programmeurs ont encore le temps de palier ce défaut d'ici la sortie du jeu. Super F1 Circus se veut une jeu de Formule 1 complet et les tracés des grand prix sont donc parfaitement respectés comme les séances de qualif', les ravitaillements,les changements de pneus, etc. Il ne manque plus que l'odeur de gomme brûlée !





BIDOUILLES



NES — Double Dragon II

Pour continuer au niveau 1, 2 et 3 : appuie sur HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, bouton A et B sur l'écran GAME OVER.
Au niveau 4, 5 et 6 appuie sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, boutons B, A, A sur lécran GAME OVER.
Pour le niveau 7, 8 et 9 : boutons A, A, B, B, BAS, HAUT, DROITE, GAUCHE sur le paddle no 2.

Le magasin ☎ 43 290 290

SCOREGAMES

vous présente

17 rue des Ecoles
75005 PARIS

LE DEFI

GAGNE UN BON D'ACHAT DE 1500 FRANCS POUR T'OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS.

MATCH TOP - SCORE

LE PRINCIPE chaque mois, la rédaction propose un concours sur un jeu (nouveau ou pas) qui fait l'objet d'un défi : réaliser le meilleur score !

Pour participer il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !) ; tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à

BANZZAI
"TOP-SCORE"
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.

COMMENT TU GAGNES ? je m'y attendais à celle-là, je te remercie de me l'avoir posée, mais dis plutôt "comment je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?", parce que tu vas pas être tout seul à jouer fais moi confiance. Maintenant si tu aimes bien les défis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes le super cadeau "top-score", si tu fais partie des 9 suivants tu gagnes un cadeau jocker. En cas d'ex-aequo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

A STAR IS BORN ! tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre ta photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en crever de jalousie et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

Chaque mois, le gagnant du concours Top-Score, ravi d'être l'élu, recevra un bon d'achat de 1500 francs à faire valoir au magasin Score Games. Ce sera également l'occasion de prendre en photo l'heureux lauréat et de le publier dans le journal. Alors, à vous de jouer !



Ce mois-ci, le gagnant se nomme Pappalardo Marco et a réalisé le score de 9506900 avec un seul crédit (eh, eh nous ne sommes pas dupes !) sur Street Fighter 2

TOP-SCORE "BANZZAI"
Décembre 92 – ce mois-ci, le concours porte sur :
NES : BATTLETOADS
Participation possible jusqu'au 1er décembre 1992, le cachet de la poste faisant foi.

NES — Track & Field II

Commencer à l'épreuve 2 : DHLK*4ZLG
Commencer à l'épreuve 3 : DRLKQ3Z1G et GHLK*3ZLG
" " " 4 : DR1K*3Z1N
" " " 5 : DR1KQ4PLN

NES — Adventure Of Lolo

Si la seconde lettre de ton code est avant, dans l'alphabet, la 4ème, échange les de place et tu auras un nouveau code. Ca marche pour tous les codes commençant par A, B, C ou D. Pour commencer au dernier niveau : GCVT.

NES — Bubble Bobble

Pour aller au niveau que tu veux : EECJJ.
Sélectionne 1 ou 2 joueurs, choisi le niveau 1 à 112 et appuie sur START.
Pour voir la seconde fin : EECFG.
Tu dois battre Grumple Grommit avant de la voir.

NES — Goonies II

Utilise le code suivant : Y'' "flèche bas'U 'S" 3"CR
Pour avoir 6 goonies et toutes les armes :
S'GNY4W!n'!"!'F

NES — Gradius

Quand tu commences le jeu, fais pause puis appuie sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A et START sur le paddle. Tu ne peux utiliser ceci qu'une fois par niveau.

NES — Ikari Warriors

Quand tu meurs appuie sur les boutons A, B, B, A START avant que l'écran de présentation n'apparaisse. Cela ne marche pas pour le dernier niveau du jeu.
Pour sélectionner le niveau : appuie sur HAUT, BAS, A, A, B, GAUCHE, DROITE, A, B, HAUT, A, BAS, DROITE, DROITE, GAUCHE, B, HAUT, GAUCHE, A, DROITE B, GAUCHE, DROITE, A, GAUCHE, HAUT, A, BAS, A, DROITE, GAUCHE, B et START pendant l'écran de présentation.

NES — Kid Icarus

Password pour aller au dernier niveau avec 9,999,999 points :
AuW2e5 XcdF00mt000G K50Wuu
Un deuxième code pour dernier niveau :
DANGER !!!!!!
TERROR HORROR
Entre ce code pour aller au dernier stage avec des vies infinies :
8uuuuu uuuuuu uuuuuu uuuuuu
Pour une surprise tape ce code :
ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

NES — The Legend Of Zelda

Essaye de taper "Zelda" pour le nom et enregistre le.

BOY — World Cup

Finale Allemagne/Argentine : 01613.
Dachicourt A.

NES — Super Mario Brothers

Pour continuer après être tué appuie simplement sur le bouton A et START. Tu continueras au début du dernier niveau où tu étais.

NES — Tiger Heli

Aussitôt que tu es mort appuie sur les boutons A et B en même temps.

NES — Trojan

Continuer : pendant l'écran de présentation appuie sur HAUT et sur le bouton START.

NES — Probotector

30 vies : appuie sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, boutons B, A et START.

NES — Dragon Ball

Pour changer de niveau en cours de jeu, appuie sur le bouton B de la deuxième manette.

NES — Castlevania II

Pour arriver au chateau de Dracula : cœur, boule, bougie, rien.
Pour aller plus loin :
cœur, bougie, boule, boule.

NES — Bionic Commando

Quand GAME OVER apparait appuie sur le bouton A, quand le titre apparait appuie sur START rapidement. Tu peux faire cela autant de fois que tu le désires.

NES — Isolated Warrior

Niveau 2 : 1227 ou 5963
Niveau 3 : 0501 ou 4126 ou 8920
Niveau 4 : 0705 ou 0948
Niveau 5 : 2168
Niveau 6 : 0666
Niveau 7 : 1192

BOY — Batman II

Niveau 1-2 : MDRR
Niveau 2-1 : NMLL
Niveau 2-2 : NWKL
Niveau 3-1 : LGZQ
Niveau 3-2 : GPTW
Niveau 4-1 : GNXF
Niveau 4-2 : KHCN
Niveau 5-1 : QGVN
Niveau 5-2 : WBZT
Niveau 6-1 : FFHG
Niveau 6-2 : CKQG
Niveau 7-1 : GPZT

NES — Shadow Warriors

Essaye de faire ceci sur l'écran de présentation : appuie sur les boutons A, B, BAS, GAUCHE, SELECT et START tout en même temps.

NES — Metal Gear

Pour débuter au niveau avant l'ordinateur (déjà détruit) et avec une quantité d'armes et d'options : ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS
Password du dernier niveau : WZRJZ QZZZD UJ510 UIQZZ NZRZE
Pour la fin du jeu un autre code : T1111 11611 11111 11111 11116

NES — Battletoads

Pour commencer avec 5 tirs appuie en même temps sur les boutons A et B pendant l'écran de présentation et sur START.
Commence avec 6 vies au lieu de 3 : Quand tu es sur l'écran de présentation, appuie sur Bas sur le paddle, puis sur les boutons A et B, puis appuie sur START. Tu dois entendre un bruit. Tu peux faire la même chose quand tu joues à deux ou chaque fois que tu recommences une partie.

NES — Low G Man

Fin : YEScoeur
Dachincourt A.

NES — Mission Impossible

Niveau 2 : HMPR
Niveau 3 : KMVW
Niveau 4 : XDGJ
Niveau 5 : TVJL
Computer code : MTKN
Dachincourt A.

NES — Solar Jetman

Essaye le code suivant pour aller à la planète 14 :
ZHHZQQQQNNNN.

NES — Hunt For Red October

Tu peux utiliser ce truc une fois par jeu pour remonter au maximum tous tes niveaux : appuie sur le bouton Start pour faire pause puis les boutons suivants : A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B deux fois et bouton A.

NES — Kickle Cubicle

Essaye donc sur la page où s'affiche le titre d'appuyer sur le bouton A sur le paddle deux jusqu'à ce que le ninja apparaisse.

BOY — Dr Mario

Pour voir les deux dernières images de ce jeu, fini le jeu à partir des niveaux suivants :
Niveau : 20 Vitesse : Med Image : lézard.
Niveau : 20 Vitesse : High Image : vaisseau spacial.

NES — Megaman

Pour faire plus de dégats quand un de tes tir touche un ennemi, appuie sur SELECT quand ta balle touche un ennemi.



Burai Fighter De Luxe

Tous les niveaux :

	Eagle	Albatross	Ace	Uptimate
Niveau 1	HGKM	HGNC	GBHL	GDCP
Niveau 2	CPFG	BMHB	MHCB	LMCJ
Niveau 3	JJCM	DGBF	CDMN	CCHL
Niveau 4	DKLF	JGJH	KDPG	HFKP
				BNGN

Dachicourt A.

Batman

Stage 1-2 : MDRR
Stage 4-2 : KHCN
Stage 2-1 : NMLL
Stage 5-1 : QGVN
Stage 2-2 : NWKL
Stage 5-2 : WBZT
Stage 3-1 : LGZQ
Stage 6-1 : FFHG
Stage 3-2 : GPTW
Stage 6-2 : CKQG
Stage 4-1 : GNXF
Stage 7-1 : GPZT



Paperboy 2

Pour commencer au plus haut niveau, va sur l'option route (road) et mets le code 6479.



Metroid

Un code pour ne pas démarrer les poches vides :
G7?KaK KVaG40 Ilw?h0 SOOGcE



Gargoyle's Quest

Quelques codes :
Niv 1 : BIVF JPD8
Niv 2 : 8QRC KE4M
Niv 3 : 9H65 RATQ
Niv 4 : TOHT K2EQ
Niv 5 : SXX5 UBCS
Niv 6 : WXXD UBGR
Surprise : MAD



Robocop

Au 6ème niveau, quand tu montes avec l'ascenseur un homme te tire dessus. Tue le, prends le cobra et pars à GAUCHE, il reviendra. Tu peux répéter l'opération plusieurs fois pour faire le plein.



Ghosts'N Goblins

Où se trouve les armures :
Niv 1 : dès que tu passes l'île mouvante, saute en avançant.
Niv 2 : dans la maison aux gros hommes va tout en haut à gauche et saute.
Niv 3 : monte à la 2ème échelle, 2ème marche, droite, redescendre en sautant au bout de la 2ème marche.
Niv 4 : il n'y en a pas.
Niv 5 : prends le dernier nuage.
Niv 6 : après le dragon, gauche et monte 2 échelles puis va à GAUCHE.



Snake Ratte'N Roll

Au niveau 4, si tu es trop léger pour faire sonner la cloche, mets toi à côté et l'enclume la sonnera.



Populous

Pour aller à n'importe quel niveau choisis le "Conquest Game" et clique sur l'icône PAUSE. Dirige le curseur sur la carte du monde et appuie sur L et A. Après, tout en maintenant R appuyé, appuie sur Y, B, X, A et SELECT.
Relâche R et clique sur Armageddon. Entre dans le menu de setup et choisis "conquest". Dans le menu "conquest" appuie sur X et B pour choisir le niveau.



Shadow Warriors

Pour accéder au sound test, appuie sur diagonale BAS GAUCHE et SELECT bouton B, A et START le tout en même temps.



Alpha Mission

Pour detruire le monstre de fin de niveau 1 il faut prendre le bouclier et lui tirer dessus sans arret.



Bad Dudes

Au niveau 2 maintiens le bouton A enfoncé et quand Dude clignote, relâche. Tu effectueras un coup de poing incendiaire.



Battle Of Olympus

A Attica, sur le chemin du temple, il y a 2 fontaines. Mets toi à genoux devant la 2ème. Ta force physique remontera au maximum. Lorsque tu montes sur Pegase (en utilisant la harpe au monument du soleil) il t'y amène directement.



Castlevania 4

Va au dernier niveau avec l'escalier avant Dracula. Saute du haut de la plate-forme et tu vas atterrir sur un escalier invisible. Là tu devrais trouver tous les pouvoirs pour détruire Dracula.



Castelvania II

Si ton aventure dure moins de 6 jours, la fin du jeu sera en couleur et Simon viendra prier devant la tombe de Dracula. Un code pour le voir :
G1TK 4(carreau)*Q Z5QV ONPQ



Double Dragon

Lorsque tu es "Game Over" fais HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, A et B. Ce n'est bon qu'aux 3 premiers niveaux. Pour des coups de genoux controlés, appuie vers le HAUT et la direction voulue et saute.



Godzilla

Pour aller sur la planète X entre ce code :
4J62STRMH9 CWU58L

SNIN TEST

PILOTWINGS

Quand on te demandera d'un ton méprisant ce que ta méga Super Nintendo peut bien avoir de plus que leur super Megadrive, tu n'auras plus besoin de te lancer dans de longues démonstrations. Tu dégaines immédiatement Pilotwings, tu leur présentes Shirley, l'instructeur de charme et tu leur fous les pétoches en les baladant, au choix, en avion, en parachute, en Delta-plane, en hélico ou même en Jet Pack. Arrivés au sol, s'ils ont le coeur bien accroché, ils ne penseront plus qu'à une chose : recommencer ! Après Mario 4, F-Zero et Zelda 3, Pilotwings consacre la bécane définitivement comme le Must de fin d'année.

Utilisant toutes les capacités techniques (nombreuses) de la Super Nintendo (Mode 7) : zooms, rotations et j'en passe, le jeu met en lumière ce qui en fait une machine d'exception.

Exercice de haute voltige

Pilotwings est une simulation où l'on t'apprend toutes les techniques nécessaires pour devenir l'as des as dans plusieurs disciplines de haut vol que sont le pilotage d'avion, le vol en Delta-plane, le saut en parachute, et le vol en jet pack, un engin accroché à ton dos, muni de réacteurs qui fait plutôt penser à la guerre des étoiles. Puis, pour couronner le tout, pour prouver que tu es vraiment le meilleur, le seul, l'unique, le vrai, tu devras atteindre le but ultime : au péril de ta vie, tu devras délivrer des otages à bord de ton hélico dernier cri, qui ne demande qu'à zigouiller tout ceux qui s'opposent à toi.
Tu commences par passer un test qui te conduis à surmonter un certain nombre d'épreuves et qui te permettent d'accroitre un capital points plus ou moins important.
Ces points te font obtenir une licence qui te sera remise, à chaque fois, par un instructeur différent pour passer à l'apprentissage suivant.
Ces licences délivrées par le Fight Club vont pour les vraies stars du ciel au delà de la pourtant déjà fort convoitée licence d'or.

Are you ready ?

Parmi les engins qui te sont proposés, l'avion est sûrement le plus facile à manier. Tu pourras exécuter tout ce qui te passe par la tête : loopings, vols en rase-motte et bien d'autres figures folles.
Le saut en parachute, quant à lui, ne te demandera aucun effort de réflexion, le problème étant tout de même d'atterrir à l'endroit demandé.
Le jet pack est un engin plutôt nouveau et demande quelque explications supplémentaires : tu as affaire à une sorte de booster placé dans ton dos qui, par le biais de réacteurs réglables en force et direction, te conduisent où tu veux, à la manière d'un oiseau, mais en plus bruyant. Le Delta-plane est un engin difficile à manier. La moindre erreur, et c'est l'hosto assuré.

Une réalisation céleste

Ce qui fait la force de Pilotwings, en dehors de la variété et de l'originalité du sujet, c'est évidemment l'utilisation optimale du mode 7.
Le réalisme est extraordinaire : la cartouche est livrée avec le sac plastique, car les estomacs fragiles vont souffrir. Pour ne rien gâter, Pilotwings nous offre un superbe graphisme en 3D, des musiques pas trop stressantes, une jouabilité excellente, une animation sans défauts et une difficulté bien dosée. Branché sur le téléviseur (récent !), vous avez même le droit à la stéréo. Eclate géantissime dans des nuages de félicité et des azurs infinis de bonheur paradisiaque. Une excellente occasion de visiter le Bon Dieu et de rendre grâce à ses saints, tous programmeurs, cette fois, c'est sûr, chez Tonton Nintendo.

David Taborda

LE PARACHUTE



Si tu atteins le centre de ton objectif, tu ramasseras un max de points qui te seront tres utiles pour obtenir ta licence.



Phase d'ouverture du parachute. Sans doute la plus délicate.



Mince ! Je crois que j'ai carrément louper mon objectif.



Plus que quelques secondes avant d'attérir. Cramponne-toi !



Pas le choix : ou tu te mouilles ou tu attéris comme il faut.

LE DELTA-PLANE (aile volante)



Le Delta-plane est l'appareil le plus difficile à manier. Une seule erreur et tout est à refaire. Un petit conseil : utilise les courants ascendants.



Superbe vue, n'est ce pas ? Pour un peu on resterait en l'air.



Attention à ne pas trop raser le sol, un crash ça fait mal !



Ton but est d'atterir sur ce carré vert au fond...



Un travail d'approche, ça se... travaille !

LE JET-PACK

Il ne suffit pas d'admirer le coucher de soleil, mais plutôt de réussir tes missions. Sinon pas de licence.





Ah ! on dirait que le temps se gate. Fais attention aux rafales de vent de plus en plus fortes.



Une petite astuce : tu peux obtenir 2 vues différentes en jonglant avec les boutons L et R.



La pleine nuit : tout se complique à présent. Qu'en dis-tu ?



Essaie de passer au milieu de ce cercle. Pas aussi facile qu'on pourrait le croire, hein ?

L'AVION





Fais attention à cette piste enneigée. Elle est bien plus glissante qu'il n'y parait !

Toute ton aventure commence dans cet avion. maintenant c'est à toi de jouer. Pour commencer, on te demande juste d'attérir sur cette piste. Bonne chance !!!



Encore quelques secondes et tu seras tout prêt de la piste. Là, les choses deviendront sérieuses.



Ne descend pas trop bas sinon tu risques de prendre une bonne douche.



Ton objectif est de faire un petit passage en rase-motte pour obtenir quelques points de plus.

LES INSTRUCTEURS



Tomy (22 ans)
C'est l'instructeur idéal pour les débutants. Patient et doux à la fois, il en rassurera plus d'un.



Shirley (24 ans)
Elle n'hésite jamais à encourager ses élèves et saura remonter le moral des plus déprimés.



Lance (pas d'âge)
Ce polyglotte connaît six langues et possède un sang froid exceptionnel. Il aurait fait partie de l'Armée de l'Air.



Big Al (49 ans)
Le plus rude des quatre, ses connaissances aéraunotiques sont internationalement reconnues.



Là, tu dois décoller pour passer entre plusieurs cercle à différentes altitudes, puis ensuite revenir sur la piste. Dur, dur !!!



Déploie vite ton parachute sinon tu risques de t'écraser au sol.





Tu vas dans quelques instants te faire larguer pour ta première mission en parachute qui est l'une des plus facile d'ailleurs.

L'une des plus grosses difficulté : le passage en rase-motte.

L'HELICOPTER



Tu vois exactement ce qu'il ne faut pas faire : foncer tout droit sur l'objectif. D'abord, essaie d'éliminer le plus possible d'ennemis et tu auras fais un grand bout de ta périlleuse mission.



Les voila, ces ennemis dont je te parle tant. Tire dessus, vite !



Le but ultime : le sauvetage en hélico. Tes ennemis ne te feront aucun cadeau, sois en sûr !



Si tu n'attéris pas aux endroits prévus, l'instructeur t'enlèvera deux points de plus.

Nintendo
1 joueur

SIMULATION

GRAPHISME	82%
ANIMATION	96%
SON	83%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	88%
INTERET	92%

● Prenant et bluffant, le top quoi !



DRAGON'S LAIR

Les privilégiés qui ont déjà pu s'acheter la Super Nintendo sont de sacrés veinards. Les hits s'enchaînent en cascade et ils ne savent plus où donner de la tête. Moi-même, que la profusion des jeux qui me sont passés par les mains aurait pu blaser, suis complètement abasourdi. Gare aux jeux approximatifs qui pourraient désormais nous être proposés sur la SN, ils seront impitoyablement piétinés et renvoyés à leurs auteurs en bouillie. Dragon's Lair, mis à part deux petits défauts, est en tout point super !

Elite t'envoie te balader dans un château fréquenté par de drôles de zouaves. Une horde sauvage de monstres en tout genre dont la beauté sinistrement glaciale n'a d'égale qu'une franche animosité contre toi.

Une vraie galerie des horreurs !

Tu vas affronter une arche de Noé assez cauchemardesque : fantômes, monstres volants, poissons, serpents et une flopée d'autres flippants, à l'aide de ton épée et d'autres armes de toutes sortes, telles que des haches, des couteaux, et des shurikens que tu vas collecter en chemin. N'oublie pas les vies qui viendront s'ajouter à celles que tu possèdes déjà. Comme tu es, toi aussi, sans foi ni loi, tu détruis tous ceux qui s'opposent à toi sur terre, dans l'air et même sous l'eau car certains niveaux obligeront ton personnage à nager. Le jeu est long (environ une vingtaine de niveaux) et assez dur. Dans chaque niveau, tu pourras trouver plusieurs sorties ce qui ne te facilitera pas la tâche.

Tu peux suivre tes exploits.

Ta progression est représentée dans une sorte de château miniature (comme la carte de Mario 4, par exemple), ce qui te permet de choisir le niveau souhaité.
Au chargement de la cartouche, une chose attire l'œil tout de suite : un graphisme superbe apparait qui va t'accompagner tout au long du jeu. Un graphisme du style dessin animé que les programmeurs ont su transcrire parfaitement sur la cartouche. Une animation très soignée viendra te donner encore plus de plaisir.
La jouabilité est moins réussie, car à certains moments, tu n'auras plus le contrôle parfait de ton personnage.

Frustrant le password !

De plus, le système de "password" qui te permet de recommencer la partie à un endroit désiré du jeu est le plus compliqué de tous ceux que j'ai connus : tu dois placer des boules (qui sont nommées A, B, C, ou D) sous l'eau à l'endroit souhaité, ce qui te donnera un mal fou et te prendra un temps incroyable (3 à 4 minutes minimum). Il peut arriver que tu te trompes ce qui oblige à refaire l'opération. Dragon's Lair est un très bon jeu d'arcade/action qui plaira au plus grand nombre tant ses qualités doivent plaire à plusieurs catégories de joueurs.

David Taborda


Comme arme, tu ne disposes pas seulement de ton épée mais aussi de ce poignard qui fera bien des dégats.


Admire la dextérité de ton chevalier qui prend toutes ses aises pour se déplacer dans les airs.


Que vois-je ? Tu prends la fuite ? C'est pas bien ça !!!

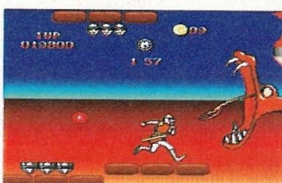

Epée magique + monstres effrayants = explosions de toutes les couleurs. Pas mal, non ?


Ouf, voici la sortie. Ce n'est pas trop tôt !

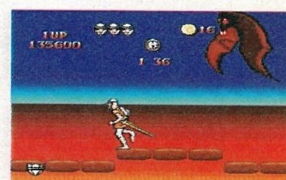
Elite 1 joueur	BANZAÏ
ARCADE/ACTION	
94%	GRAPHISME
86%	ANIMATION
86%	SON
72%	JOUABILITE
91%	DUREE DE VIE
92%	INTERET

● Rien à voir avec la version arcade. C'est super !

BOSS 1

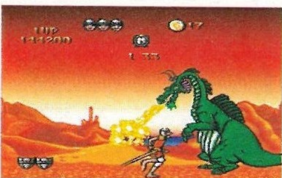

Il suffit de lui lancer des couteaux ou des haches au-dessus de sa langue et donc d'être prêt de lui.

BOSS 2


Attention car ce boss est très mobile et donc pas facile à avoir.



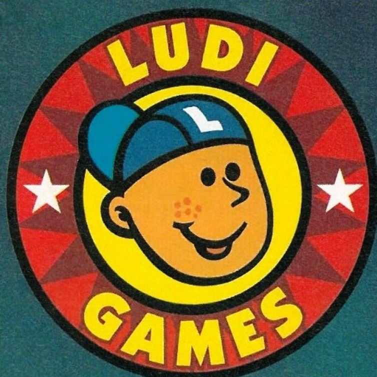
BOSS 4


C'est le dernier des montres qui te barre le passage. Un conseil : prend garde aux chauves souris qui te rendront la tâche plus difficile.

BOSS 3


Très simple : il te suffit de rester sur cette plate-forme et de lancer tes armes spéciales.

Pour te faciliter la tâche, nous te donnons le plan complet du chateau où se trouve toutes les salles et les chemins que tu vas pouvoir emprunter. Aussi, nous te signalons l'emplacement de chaque boss avec quelques explications en plus pour ceux-ci. Bonne chance !!!...



Deux manettes de pros pour les Ludi Players.

LICENSED BY **Nintendo**®



Une manette de choix pour les joueurs acharnés !



Contrôle turbo : 20 tirs par seconde ! Indépendance des boutons les uns par rapport aux autres.

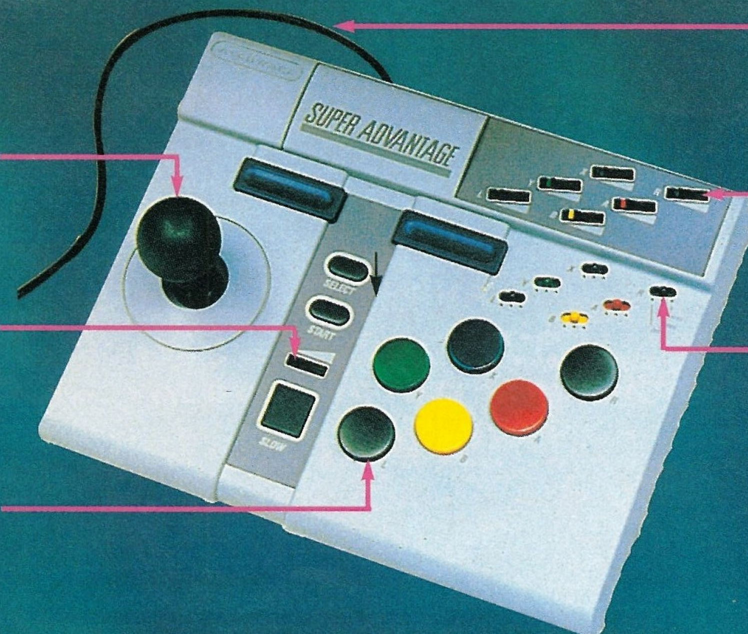
Option mains libres.

Option ralentissement maîtrise des jeux difficiles.

DISPONIBLE EN OCTOBRE

DEVENEZ LE ROI DE LA SUPER NINTENDO !

Super Advantage - Un joystick qui vous permettra de maîtriser toutes les situations !



Beaucoup de liberté avec le cable extra-long.

Puissance extraordinaire. Le look d'une machine d'arcade.

Vitesse turbo

Maîtrise de l'action grâce à la vitesse variable.

30 tirs par seconde avec l'auto-turbo.

6 boutons de tir pour réagir instantanément.







Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE
BP-2 56200 LA GACILLY

TEST SNIN

SUPER PROBOTECTOR

Gaminoïdes de tous poils, bienvenue dans notre super tabloïd ! Le thème de Super Probotector n'est pas sans rappeler un certain Terminator. Deux espèces de scaraboïdes numérotés doivent sauver des humanoïdes, aux bulbes rabougris et aux biscotos inertes, complètement asservis par des extra-terrestroïdes qui n'ont pas compris la leçon consécutive à leur première déculottée. Tu es chargé d'administrer la seconde déculottée pour décourager définitivement les vélléités homicidoïdes des tankoïdes rampants ou autre caninoïdes à visage humain que sont tes ennemis. Malgré de lourds indices, ce jeu n'est pas de Microïds, mais de Konami.

Voilà un jeu qui s'est fait attendre et qui efface d'un coup le ressentiment qui commençait à poindre sous mon air candide et naturellement bienveillant. Pas besoin d'une boule de cristal pour voir que notre pauvre Terre est complètement ravagée. Où sont les coupables ? Des noms, des adresses tout de suite où je fais un carnage !

Origine cosmique !

Comment vous dites ?
Schrpuitt!!?*Von'^/KlampinDjan cratère postal 07 - Mars.
OK, je vois le genre de blairoïde à qui j'ai à faire. Terminée la Dolce Vita avec les gonzessoïdes. Ils avaient pourtant pris une sacrée ratatinée dans Contra Spirit, mais ils en veulent encore ? Courageux, les patatoïdes !
La race humaine, complètement dégénérée par des siècles de vie facile, de détentes Est/Ouest et autres Yoko-Oneries genre "peace and love" est incapable de se défendre. Heureusement il reste 2 ou 3 professeurs Nimbus qui ont construit des robots à la pointe de la technologie. Voilà donc nos deux bipèdoïdes partis à la chasse aux aliens.


Le niveau 2, il est vu de dessus mais cela ne change rien au jeu. Ton but est de nettoyer la Terre de tout envahisseurs.


Ce char d'assaut te permettra d'éviter les attaques au sol !

Un petit caprice tous les deux ?

Car on peut jouer à 2 en même temps en plus. Dotés d'une force majeure, ils ont une puissance de feu égale à 2 Hiroshima à la seconde et ça déménage. Six niveaux à nettoyer, tous infestés d'ennemis et de pièges. La mission se passe en vue latérale ou aérienne, c'est vraiment d'enfer ! Récupère les bonus qui te seront vitaux pour cette périlleuse mission.


Les réflexes sont de rigueur si tu veux passer ce passage.

Mieux que James Bond !

Les situations sont nombreuses : tu seras sur ta moto, dans ton hélicoptère, accroché aux plafonds (et pas occupé à le repeindre, le fou !), et j'en passe.
Les graphismes sont d'enfer, tous dessinés avec 'achement de détails. L'animation est à couper le souffle et c'est dû à la tonne d'aliens que tu casseras ainsi qu'à l'avalanche de situations proposées. Une bonne musique cotoie des bruitages du tonnerre. Le tout baignant dans une jouabilité tout simplement fantastique. A deux, on s'éclate littéralement. Cet excellent jeu répond à toutes les exigences. Déconseillé aux mous, objecteurs de conscience, pacifistes, écoloïdes et autres âmes sensibles ; une cartouche au napalm brut de brutes.

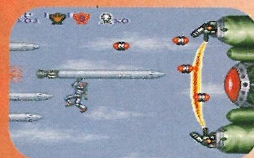
Régis Crochet

LES BOSS


Boss 1 : cette tortue géante te barre le chemin. C'est un ennemi facile à vaincre !


Boss 2 : ce boss zoomera à l'écran pour t'écraser.


Boss 3 : Terminator est là pour te dire bonjour, fais attention à ces 3 attaques !


Boss 4 : pour le détruire, tu dois avant tout casser les 2 canons en haut et en bas.


Boss 5 : tu te trouves sur un terrain glissant, fais gaffe.


Boss 6 : crois moi, ce boss possède plus d'un tour dans son sac !


Mieux que Spiderman, tu grimpes au mur, dommage que ce tas de ferraille soit là pour te cacher le paysage, c'est tellement beau vu d'en haut !

SUR LE BOUT DES DOIGTS !



EXTRAIT DU NIVEAU 1


Voici un passage du niveau 1 : par terre que des flammes, il te faut donc passer en prenant appui sur les murs. Accroche toi à la poutre et évite ou tir sur les projections de flammes. C'est très simple, mais le moindre faux pas te réduira en métal liquide. Une fin que je n'aimerais pas subir du tout !

Konami
1 à 2 joueurs
BANZZAÏ

ARCADE/ACTION

89%	GRAPHISME
91%	ANIMATION
93%	SON
89%	JOUABILITE
83%	DUREE DE VIE
90%	INTERET

● Un super soft de baston.





KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Comme tu peux le voir, Krusty garde le sourire même si la chasse au rats devient de plus en périlleuse.



Mais quelle est la solution qui va te permettre d'exterminer ces rats ?



Brrrr ! Cette maison est vraiment dangereuse et nécessite un sacré "nettoyage".

Il y a les ceusses qui font des lustres avec des roues de charrettes dans leur salle à manger ou les ceusses qui mettent des faux puits dans leurs jardins. Rien à dire, c'est d'un goût délicieux. Chez moi, c'est différent. Quand je tire la chasse, résonne la Marseillaise et quand je prend ma douche, jaillit de la mayonnaise. Quand on appuie sur la sonnette, on se prend du 220 volts. Faites moi penser à vous inviter, un de ces quatre. On se marre à mort ! La maison de Krusty vaut, elle aussi, largement le détour. Les animaux n'y sont pas à la fête, notamment les rats et les cochons volants qui désormais ne quitteront plus leurs égouts où leur porcherie céleste sans y réfléchir à deux fois.

Krusty le clown, un des inénarrables héros des Simpsons a de graves ennuis. Des rats ont envahi sa drôle de maison. Les pauvres bêtes ne se doutent pas du Gai pied dans lequel elles se sont fourré. Est-ce la fin de Krustyland ? Sûrement pas !!!

Les simpsons ont de la ressource

Bart, Homer, et quelques autres de ses amis ne sont pas de cet avis. Ces derniers sont équipés de pièges à rats vraiment très efficaces. Le rat de base n'est déjà pas une bête très attachante, mais que dire de morceaux de rats explosés, aplatis, déchiquetés ou cramoisis des suites d'une fulgurante électrocution. Pour en arriver là, Krusty doit judicieusement attirer ces rats vers ces pièges en déplaçant des blocs, en reliant des tuyaux, en trouvant des passages secrets où même en défonçant des planchers et des murs. Il n'y a malheureusement pas que le problème des rongeurs nauséabonds, il y a aussi des serpents visqueux, des cochons-volants et des extra-terrestres qui viennent te gâcher la vie. Tes seules armes, en dehors d'une phénoménale intelligence de sur-doué, sont des tartes à la crème.

L'esprit Lemmings

La réalisation technique est toute aussi soignée que le scénario. Nous avons droit à des graphismes simples mais très soignés, des musiques très sympas et une jouabilité sans reproche. L'animation est aussi très bien réalisée. L'un des grands points forts du jeu est le système de password qui permet de rejouer à un endroit désiré du jeu (une soixantaine de niveaux en tout) avec une difficulté croissante. Un jeu assez hard à finir, très sympathique à tous les points de vue, qui nous propose d'excellents moments. Ne laisse pas Krusty le clown dans la panade, il a grand besoin de toi, et au plus vite !!!.....

David Taborda



Voici la map du tout premier niveau du jeu. Il n'est pas très difficile contrairement aux suivants. Alors accroche-toi et garde courage pendant tout le jeu qui comporte exactement 60 niveaux. En ce qui me concerne, j'ai fini le jeu !



Acclaim
1 joueur



REFLEXION

GRAPHISME	86%
ANIMATION	89%
SON	80%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%
INTERET	**90%**

● Presque aussi bien que Lemmings.

SUPER ADVENTURE ISLAND

J'ai beau regarder avec attention mes photos d'enfant, j'ai beaucoup de mal à me reconnaitre dans Maitre Higgins (?????) - ex Wonderboy -, un petit gars qui a pas l'air commode et dont le pagne cache à grand peine des genoux cagneux et une ceinture abdominale du plus pur style Michelin sans oublier son regard torve. Jeanie, la fiancée est pas beaucoup mieux gaulée, mais ils s'aiment d'amour tendre et tout ça ne se discute pas. Il faut savoir que le dit kid a pas mal bourlingué. Master System, NES, Game Boy, Game Gear, Megadrive, Nec et maintenant Super Nintendo, celui qui ne connait pas le zigoto n'est pas le gars vraiment branché.

Dans la peau d'un p'tit gars vachement cool genre casquette-rappeur-bibendum-strabisme convergent, tu vas devoir traverser un paquet d'îles pour arriver au boss final. Il s'appelle Sombre Cloaque ce qui n'engage évidemment pas à une sympathie immédiate. Un boss que tu recherches avec une haine à fleur de bourrelets, car l'ignoble pourceau a transformé ta nénette volcanique en statue de pierre. Pas pratique pour les gâteries du samedi soir.


Les décors sont vraiment beaux. Dommage que les niveaux soient si vides en ennemis...

Un peu facile...

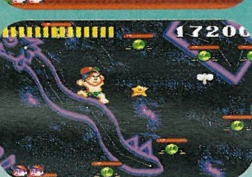
Quand je commence par les reproches, c'est, qu'au fond, je ne suis pas si fâché que ça, mais le jeu est beaucoup trop court. Les 3 stages de chacun des 5 niveaux sont trop courts et les boss sont trop simples ; le concept lui-même, d'ailleurs, est vraiment simple. Dirigeant ton p'tit gars, il te suffira de sauter des trous ou des lacs de lave en fusion ; tu devras aussi, en ramassant des armes, cartonner des ennemis aux allures plus que loufoques : bougie bipède, morse volant, etc. L'action est accompagnée de musiques assez démentes au niveau des sons et qui t'entraînent joyeusement dans l'aventure. Les graphismes très colorés, dans le style BD, donnent au jeu une allure très sympathique.

... mais sympa.

Quelques petits détails rendent le jeu attrayant : tu pourras monter sur un skate, nager sous l'eau ou encore découvrir des passages secrets bien cachés. S.A.I. est un bon jeu, doté d'une bonne réalisation. Mais je préviens tout de suite les pros du joypad qu'ils n'auront pas trop de mal à en voir la fin.

Lionel Vilner

ASTUCE



Au niveau 1-2, place toi à cet endroit, et saute. Tu découvriras une étoile qui t'emmenera à un stage caché. Valable dans d'autres niveaux.

BOSS


BOSS 1. Il a l'air balaise comme ça, mais il n'en est rien.


BOSS 2. Avec les armes appropriées, tu en as pour 7 secondes !


BOSS 3. Tu le combattras sur son dos.


BOSS 4. Ce n'est pas Dark Vador mais il a son épée.


BOSS 5. Quand tu l'auras battu, il reviendra sous une forme encore plus puissante !

BONUS

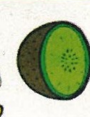

Située dans les bonus stage, cette bouteille recharge tout ton "time"

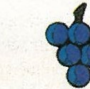

Le skate te permet d'aller plus vite et t'offre une protection.


Une arme utile qui revient à l'expéditeur.


La hache n'est pas terrible mais reste obligatoire pour certains boss.


Quand tu attrapes 4 exemplaires d'une arme, tu peux tirer des boules puissantes.


Les fruits, situés un peu partout, rajoute une unité à ton "time".

Hudson Soft
1 joueur

ARCADE/ACTION

85%	GRAPHISME
82%	ANIMATION
89%	SON
90%	JOUABILITE
77%	DUREE DE VIE
81%	INTERET

● Dommage, le jeu est trop court.

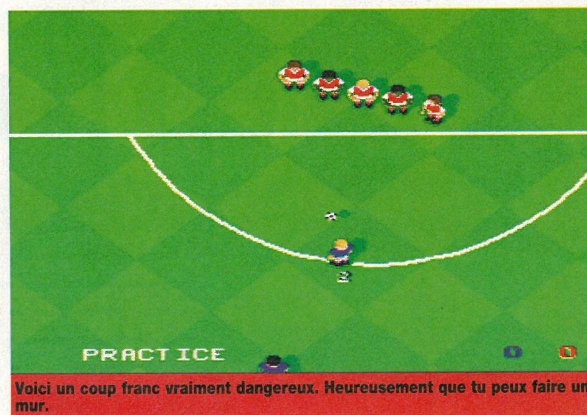
TRAVELLING DU NIVEAU 1-1


Le niveau 1 est une petite ballade de santé (comme 90% du reste du jeu d'ailleurs !). Pense à ramasser un maximum de fruits pour les points. 50000 points = 1 vie !

TEST SNIN

SUPER KICK OFF

Bonjour ! je suis Raymond dit Coeursec. Je fais partie de la bande des Ultras, tribune D3, virage Saint-Cloud. Je n'ai qu'un conseil à donner à mes potes ; "Frappe fort et cause après ... si il est toujours vivant, évidemment". On est pas des hooligans, non monsieur. On est des supporters, nuance ! On ne se laisse pas marcher sur les pieds, c'est tout... C'est humain, non ? On adore le foot, on vit pour le foot, on respire le foot, on est le foot et celui qui n'aimerait pas Super Kick Off prend une mandale. C'est simple, pas vrai ?



Voici un coup franc vraiment dangereux. Heureusement que tu peux faire un mur.



Action dangereuse devant les buts. Le goal va avoir du boulot.

Et c'est parti avec comme observateur privilégié JPP. Un jeu de foot aussi complet, ça n'existe pas ! Des dizaines et des dizaines d'options ; avant de pouvoir commencer à jouer, tu as un bon milliard de possibilités.

Euh... et pou'quoi ?

C'est simple, la notice n'en finit plus : les terrains, le vent, la durée, les tactiques, les entraînements, les prolongues, le niveau, les joueurs avec rythme, résistance, agressivité ; tu peux jouer seul, à deux, en championnat, en coupe, tu peux changer la vitesse du jeu, la couleur des maillots... Tous les gestes du footballeur sont possibles : têtes, tacles, lobs, reprises de volée, coups francs gérés, remplacements d'un joueur et si je continue l'énumération, je sors de la page et je barbouille tout ton maillot.

Ah ouais ok, ok, ok , d'accord !

Ce qui t'intéresse, c'est de jouer, alors, commençons ! Première impression : ça va très vite ; et je



Tu n'as que trois directions pour la remise en touche. Choisis la bonne !

dirais même extrêmement vite. Il en découle un problème de maniabilité qui soulève bien des polémiques. Pour les uns, c'est carrément injouable, on arrive pas à faire faire aux joueurs ce qu'on veut ; pour les autres, c'est le summum de l'art, le nirvana de la jouabilité incarné. Ca doit dépendre du niveau des gars en question !

L'action, elle, est vue du dessus. Tu évolues sur le terrain via un scrolling multidirectionnel exceptionnellement rapide. Tu as à ta disposition ton joypad et quatre de ses boutons utilisés. On distingue assez mal tous les mouvements, car les sprites sont dans le genre minuscule (un peu plus gros tout de même que sur les versions micro de Kick Off).

Grâce à un scanner en haut à gauche de l'écran, tu vois à tous moments la position de tes joueurs sur le terrain ce qui te permet de faire des actions évoluées. Tu as aussi la possibilité de revoir une action (replay) au ralenti ou même de sauvegarder ta partie avec son custom (tous les choix que tu as fait au départ). Les possibilités sont infinies.

Ok, patron !

Au contraire de Super Soccer, Super Kick off privilégie la stratégie à l'arcade. Le choix est donc simple : Super Soccer pour les fanas d'action rapide, brute de gazon, endiablée et orchestrée comme il se doit ; Super Kick Off pour les Guy Roux et autres Beckenbauer, qui voient dans le foot un art stratégique qui mérite du temps et de la réflexion.

Super Kick Off est de toute façon une référence en ce qui concerne les jeux de foot et la meilleure version disponible sur la gamme Nintendo.

Levons hardiment le coude, allez les verres !

Lionel Vilner

Imagineer
1 à 2 joueurs
BANZAÏ

SPORT

GRAPHISME	68%
ANIMATION	88%
SON	79%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	89%

● La meilleure version de la gamme Nintendo.

PLEINS D'OPTIONS


Tu peux aussi sauvegarder plusieurs ralentis pour revoir tes plus belles actions.

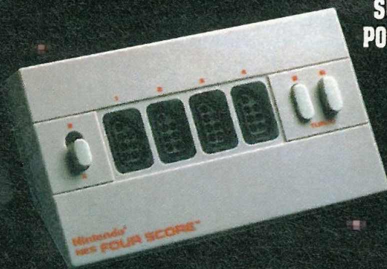

Le tableau est vraiment plus que fourni.


Avant chaque match, le choix des tactiques est primordial.

LE GUIDE DES ACCE

Nintendo

LE CONSTRUCTEUR ET L'ÉDITEUR NINTENDO À TOUJOURS PROPOSÉ AUX JOUEURS DIVERS PÉRIPHÉRIQUES POUR SES CONSOLES. AVEC LE ROBOT QUI SE CONNECTAIT SUR LA NES, NINTENDO MARQUA LES ESPRITS. MAIS LEUR RELATIF ÉCHEC SUR CE CRÉNEAU LES POUSSA À ÊTRE PLUS RAISONNABLE. POUR LA NES DE NOS JOURS, IL RESTE DEUX PÉRIPHÉRIQUES.



Le Four Score : très pratique, il permet de connecter jusqu'à quatre manettes sur ta Nes. Génial pour un jeu comme Dynablasters par exemple. Le must de la convivialité !



Le Nes Advantage : un véritable joystick d'arcade pour ta console. Des touches spéciales offre un tir automatique, la possibilité de ralentir les jeux... bref l'éclate totale !

Dau

CE CONSTRUCTEUR PROPOSE UN TOUT NOUVEAU PADDLE POUR LA SUPER NINTENDO D'UN DESIGN ASSEZ FUTURISTE.



Le fantastick : possédant tous les boutons du paddle de la Super Nintendo, cette manette offre aussi un mode ralenti ou accéléré et le tir automatique. Sans oublier bien sûr un joystick à la sauce arcade !
Distributeur : Innelec

Joyplus

NOUVEAU VENU DANS LE MONDE NINTENDO, LA GAMME JOYPLUS OFFRE TOUTE SORTES D'ACCESSOIRES D'EXCELLENTE QUALITÉ ESSENTIELLEMENT POUR LA GAME BOY.



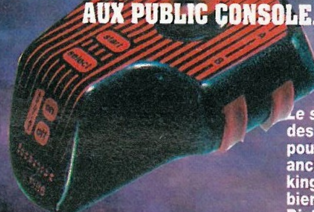
Le Handy Power Kit : une batterie qui se recharge en une heure et demie seulement, qui s'arrête toute seule en cas de non utilisation de la Game Boy et qui en plus offre près de 14 heures de jeu non-stop, c'est formidable !
Distributeur : Audiosonic



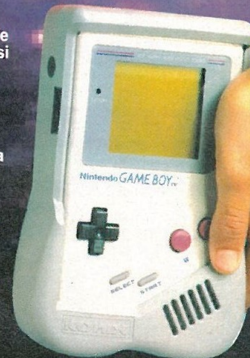
Le handy Boy : le tout en un ! Un ampli-stéréo, une lumière, un joystick, des boutons de tir plus ergonomiques et un boîtier de protection. Que demander de plus ?!
Distributeur : Audiosonic

Konix

TRÈS CONNU DES JOUEURS MICRO, KONIX FIT LE BONHEUR DE PLUSIEURS GÉNÉRATIONS AVEC LEURS JOYSTICK EXTRÊMEMENT SOLIDES ET BIEN CONCUS. CETTE SOCIÉTÉ S'ADRESSE MAINTENANT AUX PUBLIC CONSOLE.



Le speed king : les des ancêtres des joystick vient d'être adapté pour la Nes. D'une conception ancienne et robuste, le speed king est toujours dans le coup et bien ! Il te facilitera les jeux !
Distributeur : Innelec



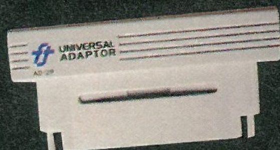
Le G.B Holster : pour Game Boy, cette coque de protection s'adresse aussi bien aux maladroits qu'aux voyageurs. La matière plastique pour prévenir les chocs et l'attache pour se promener partout avec sa console préférée.
Distributeur : Innelec.

EN VRAC

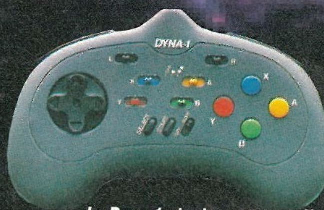
DANS CETTE RUBRIQUE FIGURE TOUS LES PÉRIPHÉRIQUES PLUTÔT GÉNIAUX DISTRIBUÉS ET VENDUS PAR TOUT LE MONDE.



L'Apollo : ce méga-joystick se connecte sur toutes les consoles du marché. il suffit de changer d'adaptateur, tous livrés avec la bête. Très sensible, il permet aux pros de l'arcade de se sentir à l'aise. Très utile pour Street Fighter 2 par exemple.



L'adaptateur universel : permet d'utiliser toutes les cartouches SNIN, SF ou SNES de n'importe quelle origine sur n'importe quelle console SNIN, SF ou SNES. Impossible d'être plus complet !



Le Dyna-1 : tout nouveau, cette manette destinée à la Super Nintendo reprend le design du paddle Megadrive. Ce n'est pas là son seul intérêt puisque le Dyna-1 offre la possibilité de programmer tous les boutons et s'avère également très ergonomique.



La montre-paddle : pour les accros de la Super Nintendo, cette superbe montre en forme de manette. Et en plus, il est possible de s'éclater avec un jeu intégré dans la montre. Idée cadeau sympa, non ?

TOUS LES ACCESSOIRES PRÉSENTÉS DANS LA RUBRIQUE "EN VRAC" NOUS ONT ETE AIMABLEMENT PRÊTÉS PAR LA BOUTIQUE ULTIMA, 5 BD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 43 38 96 31 MERCI A EUX

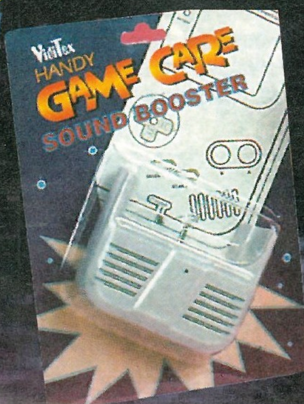
SSOIRES NINTENDO (PARTIE I)

D'ORIGINE AMÉRICAINE, LA GAMME NAKI COMPTE DE NOMBREUX ACCESSOIRES POUR TOUTES LES MACHINES DE LA GAMME NINTENDO MÊME SI LA GAME BOY REPRÉSENTE UNE PARTIE IMPORTANTE DE LEUR CATALOGUE.

NAKI INTERNATIONAL



L'action Pak : il s'agit d'une batterie rechargeable (compter 6 heures) pour Game Boy offrant une autonomie de 12 heures se plaçant à la place des piles. Le chargeur est fourni.
Distributeur : Guillemot International



La Sound Booster : cet amplificateur et haut parleur donnera enfin de la voix à ta Game Boy. Il se place sous la machine.
Distributeur : Guillemot International



Adaptateur secteur : ce transformateur se branche directement sur une prise de courant et autorise de longues heures de jeu.
Distributeur :Guillemot International



Eliminator : ce kit de nettoyage est prévu pour les trois machines de la gamme Nintendo. Histoire de charger un jeu du premier coup !
Distributeur : Guillemot International



Brite Beam : une loupe éclairante pour Game Boy. Permet de jouer la nuit dans son lit et de distinguer enfin tous les ennemis à l'écran.
Distributeur : Guillemot International



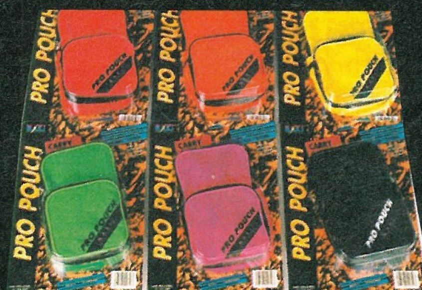
Game Screen : se pose sur l'écran de la Game Boy et donne une touche de folie à la machine. Neuf style de motifs sont disponibles.
Distributeur : Guillemot International



Sac Pro Pouch + : ce sac de transport peut acceuillir plusieurs types de consoles dont la Game Boy et 20 cartouches. Grâce à ces sangles, le sac peut se porter en bandoulière, à la ceinture ou à la main. Existe en plusieurs couleurs.
Distributeur : Guillemot International



Action Pak : le même que celui présenté plus haut mais sans le chargeur cette fois-ci. Le prix s'en ressent bien sûr !
Distributeur : Guillemot International



Sac Pro Pouch : le sac de transport idéal pour la Game Boy et quelques unes de ses cartouches. Existe en plusieurs coloris
Distributeur : Guillemot International

LA PREMIERE PARTIE DE NOTRE GUIDE DES ACCESSOIRES NINTENDO EST TERMINÉE. BANZZAI TE DONNE RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN POUR UNE NOUVELLE DOUBLE-PAGE OU TU DÉCOUVRIRAS LES JOYSTICKS POUR SUPER NINTENDO, LES SACS, LES CASIERS DE RANGEMENTS...

NES TEST

BATTLETOADS

- Eh, Rash... Je peux avoir un petit morceau de mouches-frites ?
- Arrête Zitz... Tu te souviens quand on est passé en hyper-espace ; tu vas encore tout dégueuler sur la moquette. Ça nous a coûté 2000 crédits de nettoyage !
- Oh, s'teplait Rash, juste un p'tit bout.
- Tais-toi et rame !
- Mais Rash, on est dans l'espace !
- Raison de plus !
Tel est le lamentable niveau des dialogues échangés par les crapauds-mutants dans le vaisseau spatial. Visiblement les cerveaux, eux, ont oublié de muter. Vu le niveau, ils ont ABSOLUMENT besoin de toi pour s'en sortir. Vas-y ! Tu ne regretteras pas l'aventure.

Rash et Zitz sont fous furieux. Leur pote Pimple et la princesse Angelica, qui allaient se taper un petit flipp' dans un centre de loisirs voisin, ont été enlevés par la Reine Noire !

Attention chef d'œuvre !

La qualité principale de Battletoads est sans doute sa réalisation quasi-parfaite (sans égaler celle de Batman) : graphismes somptueux, scrollings multidirectionnels et différentiels (ça devient courant sur Nes), maniabilité simple et sans reproche, musiques entraînantes et sons géniaux.
Mais il n y a pas que la réalisation. Tous les types de jeu sont proposés dans un seul : baston, plate-forme, shoot'em up. Tout cela demandant beaucoup d'adresse et d'agilité.
Dans le 1er niveau ça sera de la baston pure et dure, pour finalement arriver à un boss que tu verras à travers ses yeux (là, tu me fais confiance, il faut le voir pour comprendre !). Ensuite ça sera une descente dans un couloir vertical, accroché à un filin (toi, pas le couloir !). Ensuite, les niveaux, comme les jours, se suivent mais ne se ressemblent pas.
Ce qui est évidemment plus intéressant, of course.
Je peux te dire que j'ai eu un vrai coup de cœur pour Battletoads, autant pour sa réalisation que pour son concept. Et surtout, crème des crème, délices parmi les délices : on peut y jouer à 2 en même temps. Si, après ça, je ne t'ai pas convaincu, c'est promis, je fais une cure de sandwichs "mouches-frites". Une spécialité ce la planète Flamandus. C'est dit !



Voici l'un des plus beaux niveau du jeu. Le fond défile en différentiel par rapport au premier plan : une merveille technique !

L'ENERGIE

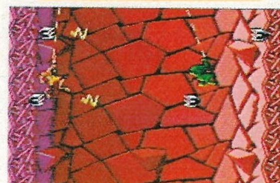

L'unique moyen de récupérer de l'énergie, c'est de bouffer des mouches !


Nos charmants crapauds sortiront alors leur très longue langue !

QUELQUES BOSS


Dans Battletoads, il n y a pas de boss à chaque fin de niveau. En tout cas, celui-ci te tire dessus.


Heureusement car les niveaux eux-mêmes sont dans le genre difficile ! comme ce boss.


Le niveau 2 se déroule dans un couloir vertical animé de scollings parallaxes.



Le coup de pied au cul atomique ! C'est la spécialité de nos Battletoads. Apprends bien cette manœuvre, et les ennemis s'en souviendront.


Le niveau 3 est extrêmement éprouvant pour les nerfs !

Battletoads, jeu de l'année sur Nes ?

Voici un jeu qui est assurément le top de l'année, je dirais même le top du siècle ! Mais stoppons-là cet enthousiasme puéril et allons en de brèves explications explicatoires.

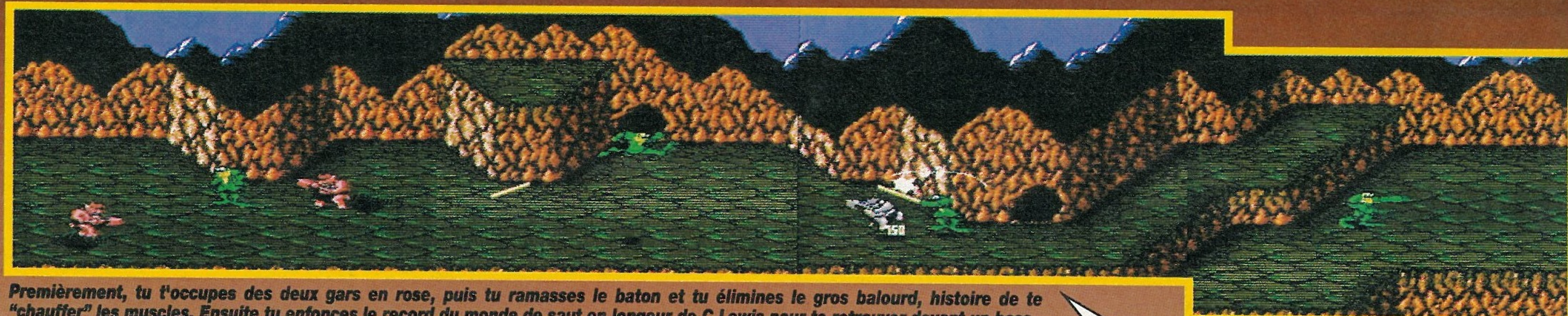
Lionel Vilner

Tradewest
1 à 2 joueurs
ARCADE/ACTION

90%	GRAPHISME
91%	ANIMATION
88%	SON
90%	JOUABILITE
94%	DUREE DE VIE
93%	INTERET

● Sans doute le meilleur jeu disponible sur Nes.

TRAVELLING DU NIVEAU 1


Premièrement, tu t'occupes des deux gars en rose, puis tu ramasses le baton et tu élimines le gros balourd, histoire de te "chauffer" les muscles. Ensuite tu enfonces le record du monde de saut en longeur de C.Lewis pour te retrouver devant un boss.



Salut c'est moi Rash ! Zitz ce peureux a flippé de passer le 1er niveau avec moi. Pourtant il n y a rien de difficile, si ce n'est cet énorme trou à passer d'un bond magistral ! Mais je me suis tout de même fait une trouille d'enfer quand j'ai vu arriver cet énorme bipède mécanique !

NES TEST

TOM & JERRY

Le temps s'approche à grands pas où l'on ne fera plus la différence entre un écran télé et un écran consoles. Que cette constatation se fasse en observant un jeu sur Nes montre à quel point un tel moment n'en peut plus d'"imminer". Vivement l'arrivée des CD qui nous offriront enfin la possibilité de rentrer dans les dessins animés et de décider, nous-mêmes, de l'évolution de l'histoire et de la façon d'y parvenir. Tom et Jerry est tellement bien fait qu'on s'y croirait. Je vous invite, ladies and gentlemen, chipies et chenapans, galopins de tous poils, même belges ou suisses, au grand show du rongeur facétieux, à poil ras, opposé viscéralement et définitivement au félin frénétique, à poils touffus. Un petit jeu vraiment au poil !

Tom ne peut pas s'en empêcher. Y fait rien qu'à embêter le pauvre Jerry. Au moment ou nous le rencontrons, il vient de capturer Tuffy, le neveu de Jerry.

A la rescousse !

Oubliant la peur qui t'habites (au fait, t'habites à combien de kilomètres de Tours ?), tu décides d'affronter Tom, ses pièges, ses arnaques, sa cathédrale, sa piscine, son restaurant panoramique, sa visite guidée, ses caves à fromage. La route est longue to Tipparary. Tom a évidemment planqué Tuffy dans un endroit pas possible. Tu dois explorer la maison recoin par recoin, sous les lattes de plancher, dans les gaines électriques. En un mot, tu désosses complètement. Ce ne devrait pas être quelques malheureux pièges qui vont pouvoir te stopper. A toi de trouver les astuces et les passages secrets dans lesquels tu pourras faire le plein d'énergie en bouffant du fromage à t'en faire péter l'intestin grêle !

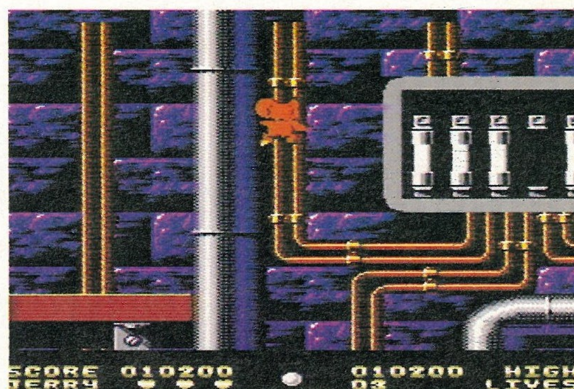
Entre la raclette et le gratin !

Fais attention en passant à coté des becs de gaz, sinon tu vas finir en gratin dauphinois. Chaque niveau est un véritable labyrinthe. Tous les gestes que tu pourrais faire seront retenus contre toi. Avise ton avocat.

Tous ensemble !

Refrain : Ce jeu est sensationnel. *Dernière strophe* : les graphismes sont tous simplement géniaux, tu te crois vraiment sur une autre bécane que la NES (comme Batman quoi !). Une "anim" à te faire expulser les bronches et des mouvements ach'ment bien décomposés (mate un peu Jerry passant dans une toile d'araignée, moment d'extase !). La jouabilité, c'est simple, on ne peut pas faire mieux. Tu as la musique du dessin animé, en cadeau bonux. Ce jeu est fantastique, et je cours en acheter une douzaine immédiatement pour mes petits souriceaux, car, je dois ici le confesser à la France entière, j'ai pêché avec une sacrée souris, carrossée Pininfarina, double arbre à cames en tête et je vous parle même pas du postérieur. A hurler !

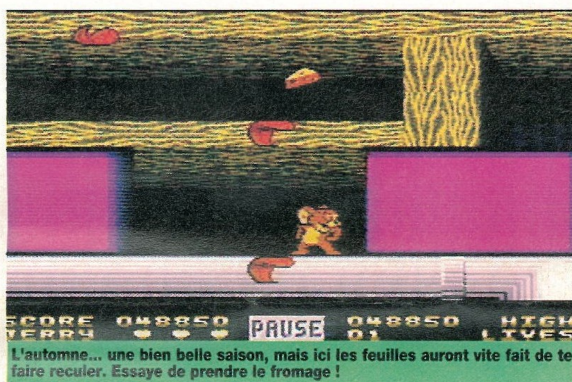
Régis Crochet



Mais que fait Jerry, eh bien elle grimpe sur des tuyaux, pourquoi ? Parce que notre petite souris cherche la sortie qui ne dois plus être loin.



Des flammes et de l'eau, cela ne me dis rien qui vaille. Une chose est sûre, tu dois à tout prix franchir ce niveau, aide toi du nid pour sauter plus haut.



L'automne... une bien belle saison, mais ici les feuilles auront vite fait de te faire reculer. Essaye de prendre le fromage !


Fais attention à tes sauts, la mouche et le cafard sont en bas.


Joli décor, dommage que certaines embuches viennent gâcher le tableau.

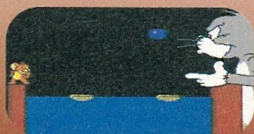


Te voilà dans une chambre d'enfant, au premier plan, tu peux voir une Nes. Ne perds pas trop de temps à l'admirer, un soldat et une boule t'agressent.

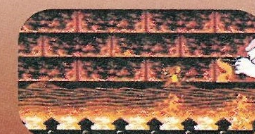

De l'air frais, en tout cas, on peut dire que cela fait du bien. Fais gaffe à l'écureuil et à son gland.


Que d'ennemis, mes aïeux ! Mais aucun ne sera aussi malin que Jerry !

QUELQUES BOSS


Boss 1 : ce sera dur de frapper Tom avec tes petites billes mais tu peux y arriver !


Boss 2 : Tom dort, en t'y prenant bien, les abeilles le battront à ta place. Sympa non ?


Boss 3 : il te faut éviter à tout prix les flammes qui protègent Tom. Ce sera dur !

BONUS


Voici un bonus stage, idéal pour faire le plein d'énergie et augmenter ton score !

Hi tech 1 joueur — BANZZAÏ

ARCADE/ACTION

GRAPHISME	85%
ANIMATION	92%
SON	83%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%
INTERET	**92%**

● Au moins aussi bien que le dessin animé.

NES TEST

MCDONALDLAND

Au pays des hamburgers, du Ketchup et du cornichon sucré, dans l'univers léché et propre sur lui de MacDonald's, tout n'est que gentils ronrons et doux batifolages. Ronald MacDonald's, l'héritier du domaine est, lui-même, un être jovial auprès de qui nulle mauvaise idée n'a même pu s'approcher. Imaginez les dégâts, lorsqu'au cours d'un pique-nique, le félon Hamburglar disparait avec le sac magique du dadou Ronron. Qui le pique le nique, dit le dicton. Ronald, complètement anéanti appelle Mick et Mack, les deux complices du boulevard Berthier, pour retrouver the magic sac à temps. Alors, qui es-tu : Mick ou Mack ?

La disparition de Hamburglar est une vraie catastrophe.
Le sac magique de Ronald, mis dans de mauvaises mains et utilisé à des fins non avouables, est une bombe atomique. C'est donc à toi de les aider, ou à vous, puisque Mick et Mack peuvent s'épauler dans cette aventure.

Un vrai casse-tête

Tu dois rechercher des morceaux de puzzle, disséminés dans tous les niveaux, et pas seulement dans celui dans lequel tu évolues. Tu as une multitude de mondes à traverser, tout en collectant les fameuses parties du puzzle qui s'y cachent ? Ca revient à peu près à chercher une aiguille dans une meule de foin. Tu auras droit à de nombreuses joyeusetés qui vont te faire perdre de la graisse. Les abus au MacDo donnent pas mal de cholestérol, le médecin t'avait bien prévenu.

Un petit extra

Les graphismes sont biens faits, dans un style géométrique. Quand la musique est bonne, bonne, bonne, on regrette qu'elle soit toujours la même. L'animation est réussie et offre une jouabilité incroyable. Presque trop, les niveaux présentant finalement trop peu d'adversaires. Voilà une virée dans l'univers loufoque de MacDonald's qui va passionner les nombreux amoureux de l'enseigne rouge et jaune. On ne pourra plus s'empêcher de penser au pauvre Ron en franchissant les portes des restaurants rapides les plus célèbres de la planète... et inversement. Bien joué, tonton MacDonald's.

Régis Crochet



Voici la seconde "map". Comme tu le vois, les étapes sont nombreuses. Attention car la difficulté augmente.



Hum... que vois-je, cette petite marmotte frigorifiée risque de te géner fortement dans ton saut, alors prend garde à elle !



Te voilà maintenant dans la forêt. Malheureusement, tu n'as pas trop le temps d'examiner la faune. N'oublie pas de monter à la cime de cet arbre.

ASTUCE



Dans un nuage

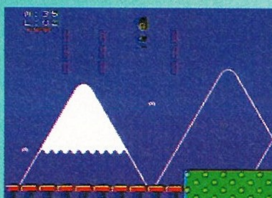
Voici l'exemple parfait d'un petit passage secret, il te faudra beaucoup réfléchir pour trouver le bon chemin et récolter ainsi les bonus tant convoités. Bonne chance !



Eh oui, c'est bizarre mais c'est comme ça, pas de boss de fin de niveau ou de bonus à foison dans Macdonaldland. Seul l'enseigne de la célèbre chaine de restauration rapide est présente. Et si tu en récoltes une centaine, à toi la vie supplémentaire.



Malédiction, tu tombes dans une crevasse, fais tes prières !



Grace à ces tremplins, tu récoltes un max de bonus.



Voilà le comité d'accueil : il ne va sûrement pas te donner les clés.



Comme dans Dragon Ball, ce nuage t'aidera beaucoup ; il t'emmenera dans les cieux. C'est une bonne occasion pour rafler les bonus cachés.



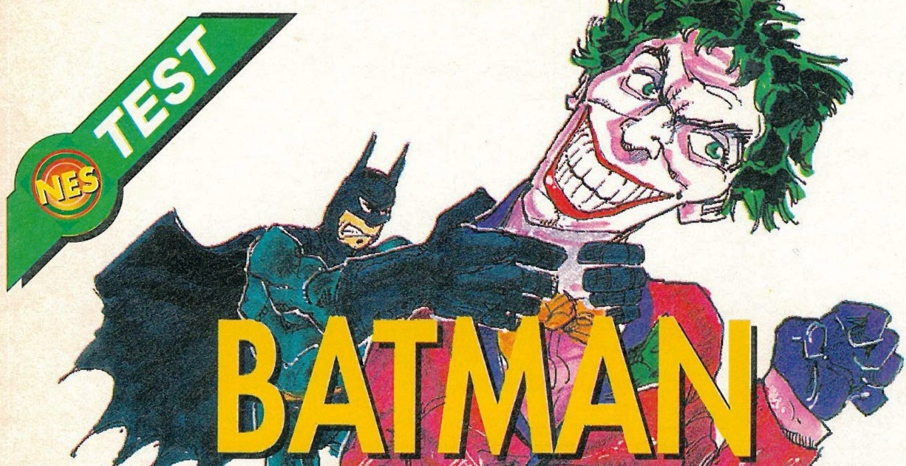
La première map, tu devras à coup sûr traverser tous ces lieux si tu veux récupérer les différentes parties du puzzle et accéder au niveau supérieur.

Ocean 1 joueur — BANZZAÏ

ARCADE/ACTION

76%	GRAPHISME
82%	ANIMATION
73%	SON
90%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
90%	INTERET

● Digeste même après plusieurs bouchées.



BATMAN

Dou you know ébout Joker ? Ça vaut mieux, car il revient faire du grabuge dans nos cités. This bloody bastard n'a toujours pas compris qu'il ne serait jamais ze big bosse of ze toun. Ze cops are in ze strawberrise ; or donc, qui va pouvoir contrecarrer ze terribeuls projects ove ze crézy Joker ? You ?? Really ???? In ze skin ove ze bat ?????? I cannote bilive it ! Many greatse congrétulashionse tou you frome ze rédacshione !

Well ! Tu as raison, seul Batman est capable de cela, le célèbre homme chauve-souris doit reprendre du service.

Hurry up, man !

T'enfiles tes ailes membraneuses, et ta redingote de souris, et c'est parti. Cartouch in ze konsol et te voilà tout émerveillé. C'est tellement beau qu'on dirait du Bayonne-Lautrec. Le top, le méga top. Des graphismes hors du commun, magnifiques, mégadrivés au maximum. Te voilà tout seul, ze poure lonely batman, dans Gottam City, et tu n'as pas une seconde pour penser aux littel pretty souris, pas chauves, elles, car il vaut mieux ne pas traîner trop tard dans le coin ! Sixe niveaux ove you souite toun à nettoyer à la vitesse de l'éclair. *You will crosse*, à tour de rôle, les quartiers stratégiques de Gottam. Lance tes projectiles dans ze ugly tronche ove ze sbires où, même, fais-toi un petit shoot, histoire de changer un peu.



Oh, que c'est beau ! Les arbres sont animés simulant le vent. C'est plus que beau, c'est...très beau.

In the pocket...

D'autres armes plus puissantes sont également à ta disposition, il suffit de les trouver. Eclate les boss de chaque niveau, tous dotés d'attaques spécialement conçues pour toi.
Graphisemse époustouflant's, donc, wize claoud's ove "scroll" différentiels . Miousikse incredibly belles avec des bruitages tout aussi supers. Animashionne à tomber one ze graound, tu as franchement l'impression d'être sur une Megadrive, avec des mouvinguese very well décomposed. And not onely ove ze hiro, batte de tout ce qui bouge dans ce jeu.

Gameplay trop fastoch !

Maniability is a very great art, profeshionnel stuff. Tant d'éloges pour Batman et note iven e litteul défaut ? Si, pourtant, puisque les passwords rendent le jeu tou match isy ; ce qui n'enlève rien au charme de ce super-jeu.
Batman ise so kioute, il te réconcilie avec ta Nes, et te permet d'attendre tranquillement Christmeusse, si, d'aventure, tu as l'idée de te faire offrir la super-bécane pour les fêtes. La preuve, en plus, que Hassan Haineuésse, ci poussib'.

Régis Crochet

BOSS

Partie de plaisir pour battre ce dingue de la gachette.

Il suffit de se placer derrière ce robot pour le détruire.

Il faut absolument posséder l'arme "C" pour le battre.

Un premier affrontement avec le Joker.

Il faut trouver la technique pour défoncer cette machine infernale !

BONUS

Ce bonus te donne une arme puissante mais lente.

Celui-ci est à tête chercheuse.

Cette arme lance des shurikens dans 3 directions.

Ceci est un double tir à ondulation.

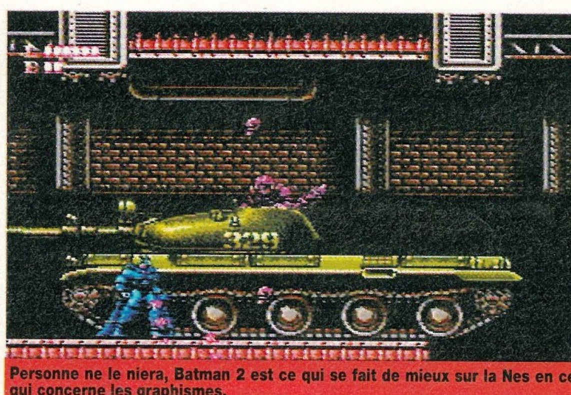
Huit comme ça, et à toi l'immortalité.



Les phases shoot'em up sont déconcertantes de facilité.



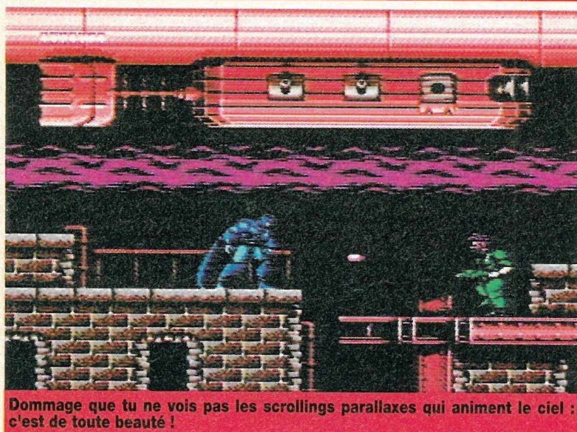
Un homme grenouille, qui surgit hors de la nuiiiiit ! Oups ! Qui surgit hors de l'eau nauséabonde des égouts !



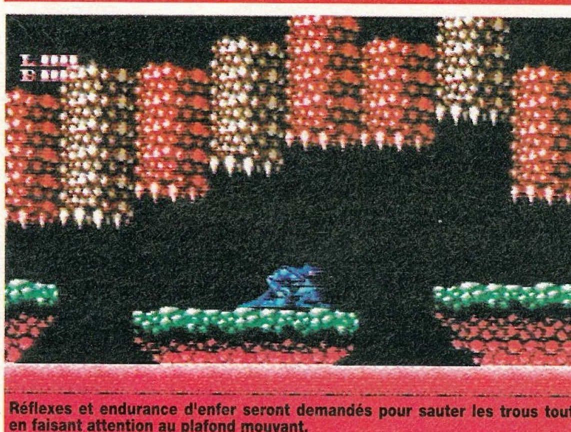
Personne ne le niera, Batman 2 est ce qui se fait de mieux sur la Nes en ce qui concerne les graphismes.



Le tackle est un mouvement efficace pour les passages ardus.



Dommage que tu ne vois pas les scrollings parallaxes qui animent le ciel : c'est de toute beauté !



Réflexes et endurance d'enfer seront demandés pour sauter les trous tout en faisant attention au plafond mouvant.

Sunsoft
1 joueur

ARCADE/ACTION

GRAPHISME	95%
ANIMATION	94%
SON	90%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	78%
INTERET	89%

● Une réalisation extraordinaire pour une Nes.



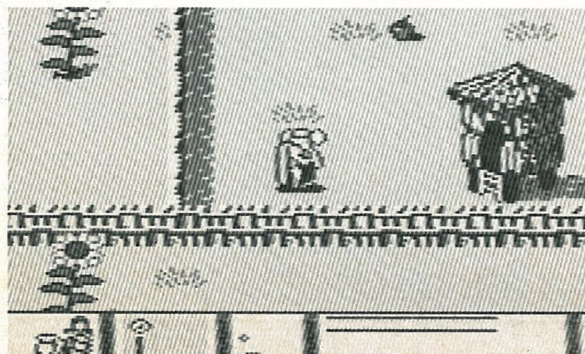
PRINCE VALIANT

Heureux temps ou les damoiselles cachaient sous d'amples étoffes l'ensemble de leurs appâts, et ou les chevaliers devaient faire 10 fois le tour de la terre avant de caresser l'espoir de leur baiser la main. Bonjour les fantasmes ! Aujourd'hui, les filles sont nues sur tous les murs de la ville et les mecs n'ont plus le temps d'attendre. Promenade avec Prince Valiant, un romantique pur et dur.

Le roi Arthur est dans une déprime totale. Ca fait 2 ans qu'il a pas vu sa mie, car il est en guerre et son armée est en train de se prendre la pâtée du siècle.
Quelques fidèles et toi-même, chevalier en chef partent en chemin pour prêter main-forte au roi.

En selle !

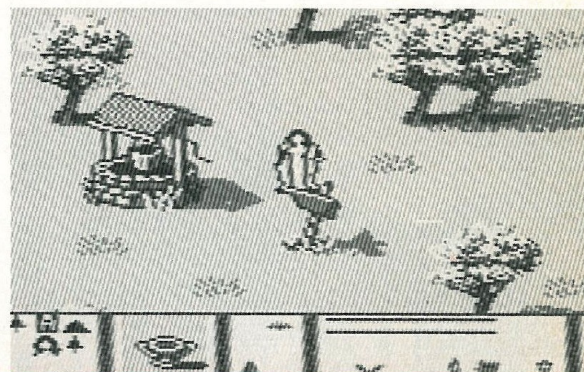
This is a war-game. Stratégie et intelligence, pour le jeu, courtoisie, bonnes manières, chasteté, pour le comportement sont de rigueur.
Tu diriges une poignée d'hommes qui vont tenter de reconquérir les territoires perdus par le roi.
Tu évolues à travers divers paysages (forêts, montagnes, prairies), ce qui te donne l'occasion de visiter ton beau pays. Toute l'Angleterre attend une victoire rapide et totale.



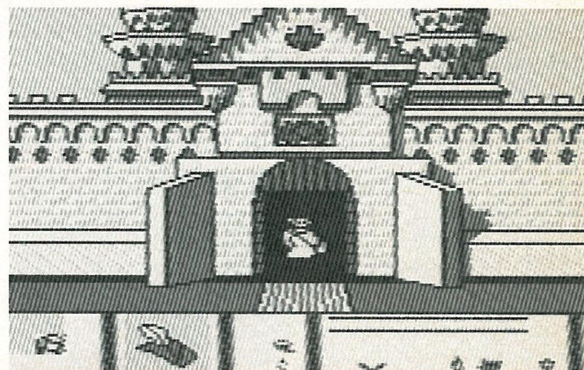
Le chevalier : soit il cherche un objet soit il cherche une sortie. Une chose est sûre, il n'est pas là pour se reposer !

Pas rébarbatif du tout !

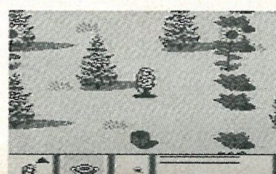
Coté technique, la victoire n'est pas totale, mais elle est bien là.
De beaux graphismes te permettent de reconnaître au premier coup d'œil qui tu diriges (elfe, chevalier, géant). Une bonne musique sans plus.
L'animation est bonne aussi (le saut te laisse, néanmoins, un peu perplexe quand tu le vois pour la première fois). Et enfin, la jouabilité est un peu hard dans les combats.
Mais on ne t'a jamais dit que ce serait facile. La légende des chevaliers de la Table Ronde mérite bien quelques sacrifices, non ?



Voici la reine dans une jolie prairie, examine bien les alentours, tu peux trouver des objets forts interressants pour la suite de ton aventure !



Tu rentres au château, c'est une bonne occasion pour refaire le plein d'énergie. Après, tu pourras repartir casser les ennemis de la couronne.



Hum... le gros fromage, baffre le toi histoire de te donner de l'énergie !

La couronne est sauve !

Prince est un excellent war-game que je conseille à tous les apprentis chevaliers en herbe, en attendant la version Nes (voir preview).

Régis Crochet

Ocean 1 joueur — Banzzaï

STRATEGIE

84%	GRAPHISME
80%	ANIMATION
82%	SON
85%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
87%	INTERET

● Enfin un wargame plutôt sympa.

Bientôt, la version Nes





Comme dans Opération Wolf, tu devras tuer tous ce qui bougent.

Tu as en face de toi un gros serpent aquatique, mais ce n'est pas ça qui va te faire peur hein !

Ah ! Les épopées chevaleresques, les hors là loi vengeurs, Robin des bois pour la veuve et l'orphelin, et plus particulièrement : Prince Vailant. Ce valeureux chevalier d'un autre temps a bien des ennuis : méchants dragons, vils seigneurs, et autres princesses à libérer. Pour ta gouverne, sache que prince Vailant est le héros d'un jeu qui arrive incessamment sous peu sur ta Nes. Tu dirigeras le prince en proie à une foultitude d'ennemis dans des endroits nombreux et variés : forêt, marais, cavernes, chateaux... Le jeu proposera plusieurs phases distinctes pour te dépayser à chaque niveau : beat'em up avec des bandits et des dragons, scènes "à la" Operation Wolf avec une arbalète, jeu de plate-forme avec pièges et mécanismes astucieux à découvrir... Le jeu a l'air de présenter des graphismes clairs et précis avec des musiques médiévales du plus belle effet. Reste à savoir si la maniabilité et la difficulté seront à la hauteur : mais on peut faire confiance à Ocean pour ça !

BOY TEST

PARASOL STAR

Vous aviez aimé bubble Bobble, vous avez adoré passionnément Rainbow Islands, vous serez littéralement accros de Parasol Stars. L'image de la petite vieille administrant une correction au voleur de sac à mains est devenue vieillotte. La version moderne sort sur Game Boy et le parapluie joue avec le feu, les éclairs, l'eau et même les étoiles. Bub et Bob vous attendent pour de très excitantes aventures en paraplane.

J'incarne le personnage de Rainbow Island et j'évolue selon un tableau fixe.

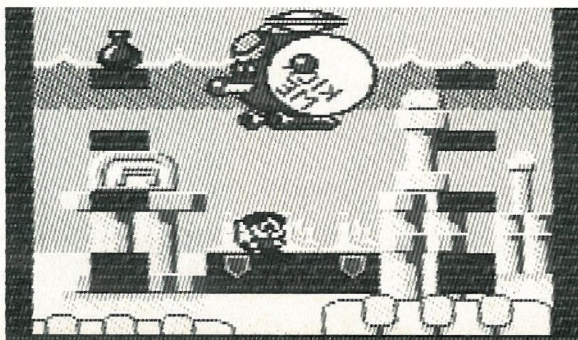
Singing in the rain...

La seule différence avec RI est que je ne dispose pas d'un arc-en-ciel, mais d'un parapluie ; ce dernier me sera très utile car il me permettra d'attraper les ennemis ou des boules d'eau et de les projeter sur d'autres ennemis (on se croirait dans Mary Poppins). Dans ma quête, je devrais ramasser un max de bonus et tuer tous les ennemis visibles à l'écran pour pouvoir accéder au tableau suivant.

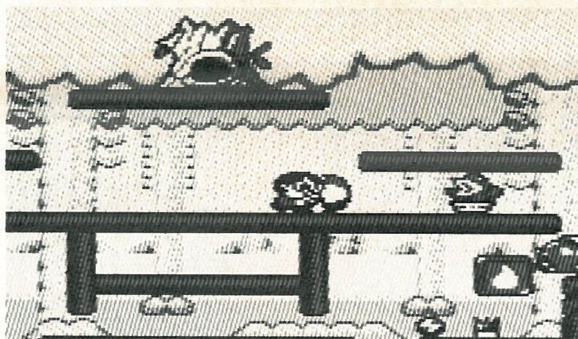
Objectif : maître de l'univers !

Ce jeu est divisé en plusieurs mondes : celui de la musique, des bois, etc, qui sont également divisés en 4 à 5 tableaux plus ou moins difficiles pour finalement aboutir au fatidique boss. La musique est entraînante, bien adaptée au type du jeu. Les graphismes sont nettement supérieurs à ceux de son prédécesseur Bubble Bobble et l'animation du personnage et surtout celle des ennemis est irréprochable. Un bon hit, garanti 100% inox, pour des parties interminables.

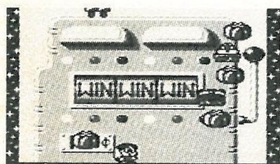
Michaël Valensi



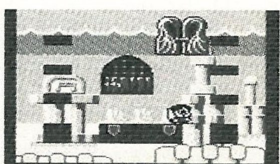
Pour battre ce tambour, boss de la musique, tu devras auparavant avoir pris la potion visible en haut de l'écran.



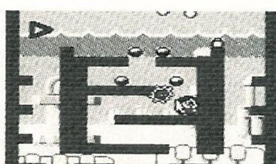
Dans le monde des bois, le gorille et le tronc d'arbre se sont ligués contre toi : tu devras déployer toute ton adresse pour pouvoir les vaincre.



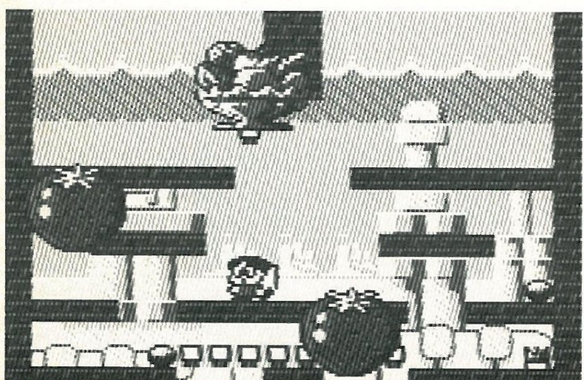
Si tu choisis la bonne porte, une salle pleine de bonus apparaît : aubaine !



L'une de ces 2 portes cache une salle pleine de bonus : choisiras-tu la bonne ?



Si tu n'as pas terminé un tableau assez rapidement, un fantôme invincible viendra pour te tuer.



Si tu as fait un parcours sans faute durant un quelconque tableau, des tas de gros fruits apparaîtront sous tes yeux ébahis.

Ocean
1 joueur
BANZZAÏ

ARCADE/ACTION

GRAPHISME	84%
ANIMATION	88%
SON	83%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	**90%**

● Toujours aussi bien même sur Game Boy.

HUDSON HAWK

Il y a de multiples manières de connaître le grand frisson. Dire merde à son patron quand on est déjà perclus de dettes, lancer sa mob traffiquée à 180 en contresens sur l'autoroute, mettre une gifle à Mike Tyson quand on pèse 30 kilos tout habillé, braquer une banque avec un pistolet à eau, mettre un zéro pointé à son plus gros annonceur ou s'offrir tout bêtement Hudson Hawk. Récit d'une incursion à hauts risques dans l'univers des voleurs intéressés par La Joconde.

Encore une adaptation de film ! Hudson Hawk est un cambrioleur, genre Arsène Lupin, qui donne pas dans le bricolage.

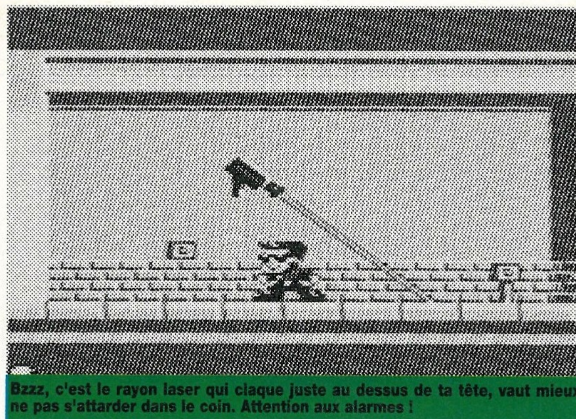
Très chic, le voleur !

Sacs à main, autoradios, s'abstenir. Ce qui l'intéresse, c'est le patrimoine culturel de la planète. Une fois localisés, il y a lieu de les emporter subrepticement. Tu auras à faire avec des chiens, des ventilateurs, des gardes... Quand Hudson veut, Hudson a ! Gaffe à tes côtelettes, la mort t'attend à tous les tournants, mais ça tu le sais déjà.

Comment ça tourne sur Game Boy ?

Une animation bien faite te montre les différentes poses que prend un cambrioleur durant l'exercice de son beau métier. Et dieu sait s'il y en a ! La musique est angoissante à souhait, flippante même à certains moments. Et pour couronner le tout, il y a une jouabilité à toute épreuve. Il faut quand même apprendre les pièges à chaque parties. Des heures de grands frissons garantis sur ta petite portable chérie.

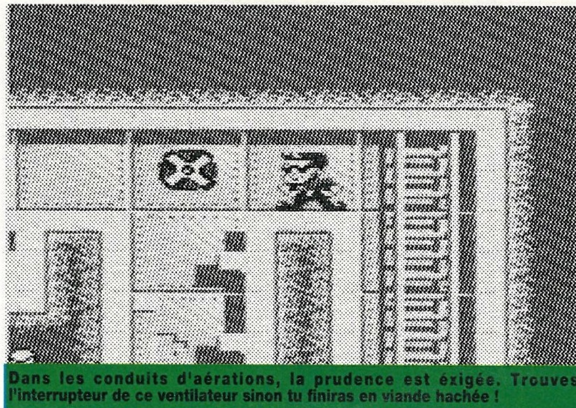
Régis Crochet



Bzzz, c'est le rayon laser qui claque juste au dessus de ta tête, vaut mieux ne pas s'attarder dans le coin. Attention aux alarmes !



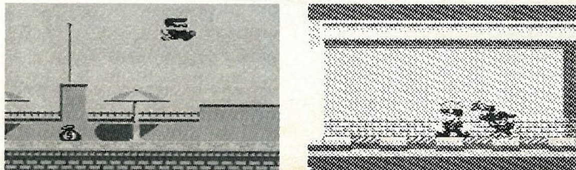
Je sais pas mais j'ai comme l'impression que tu es mort !



Dans les conduits d'aérations, la prudence est exigée. Trouves l'interrupteur de ce ventilateur sinon tu finiras en viande hachée !



Arrête de te trainer par terre, tes vêtements vont être sales !



Ocean 1 joueur — BANZZAÏ

ARCADE/ACTION

87%	GRAPHISME
89%	ANIMATION
87%	SON
90%	JOUABILITE
77%	DUREE DE VIE
88%	INTERET

● Un bon petit jeu Game Boy.

TINY TOONS

Dans une vie antérieure, j'étais un edelweiss. Tu parles d'une nouba : je me suis ennuyé comme un rat mort, planté à 1500 mètres d'altitude. On ne voyait passer que des ânes. Dans ma prochaine vie, c'est décidé : je serai un (chaud) lapin. L'unique chance que j'aurais de séduire Babs, la sublimissime Babs, l'envoûtante Babs, la craquo-disjonctante Babs, c'est d'être le lapin qui la sauvera de Montana. Allez, je me tape un petit cachet de cyanure pour ne pas perdre une minute.

Babs... - huûûmme, coeur, bisous, calins, flèche -, veut devenir une célèbre actrice, mais il y a un un blaireau glauque du nom de Montana qui ne veut pas en entendre parler.

Toute la bande est là

Plucky Duck, Hamton et le fabuleux Buster Bunny vont intervenir pour des aventures encore plus délirantes sur Game Boy. Ladies-games and gentlemen-vidéo, bienvenue aux Tiny Toons ! C'est sans aucun doute un des plus beaux jeux de Konami, tant au niveau sonore que graphique. Mais c'est dans l'animation que réside la vraie innovation. Une innovation rendue très bonne grâce aux bonus complètement fous et surtout grâce aux intermèdes d'images auxquels on a droit lorsque l'on trouve le personnage souhaité dans le niveau. L'ambiance sonore t'amène donc bien loin de ton petit bip-bip de calculette. En parlant de bip bip, d'ailleurs, il t'arrivera fréquemment dans les bonus de t'opposer au légendaire "Little beeper" ou en "French bip bip" qui est très balaise au 100 mètres ! En fin de compte : bonus, animation à craquer, splendides graphismes, écoute sonore très "swinguée": ça déménage un max ! Un point noir tout de même car la difficulté du jeu est au ras des paquerettes et, du coup, le jeu est terminé trop rapidement ce qui est très dommage !

Il manque quelques chose...

Tiny est fantastique, mais pas assez difficile pour les pros de la gachette-stick dont votre serviteur, toute modestie à voiles dehors, a la chance d'appartenir. Allez, bossez les petits, vous allez y arriver !

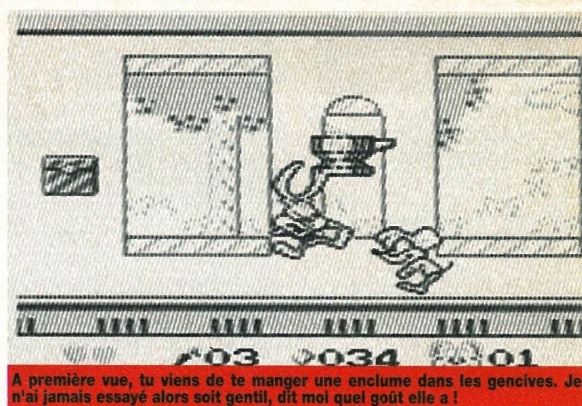
Jean Philippe Alba



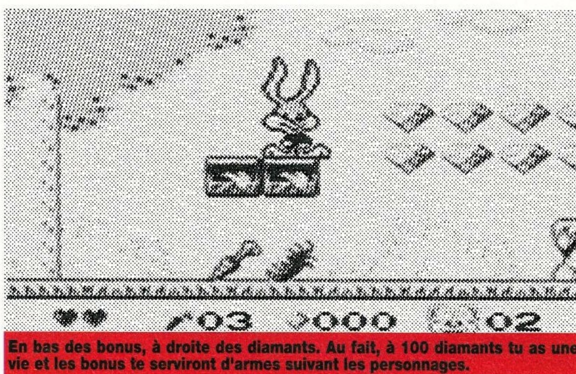
Notre ami Taz vient te donner un petit coupd de mains, c'est gentil !



Malgré son air pataud, ce cochon est très efficace.



A première vue, tu viens de te manger une enclume dans les gencives. Je n'ai jamais essayé alors soit gentil, dit moi quel goût elle a !



En bas des bonus, à droite des diamants. Au fait, à 100 diamants tu as une vie et les bonus te serviront d'armes suivant les personnages.

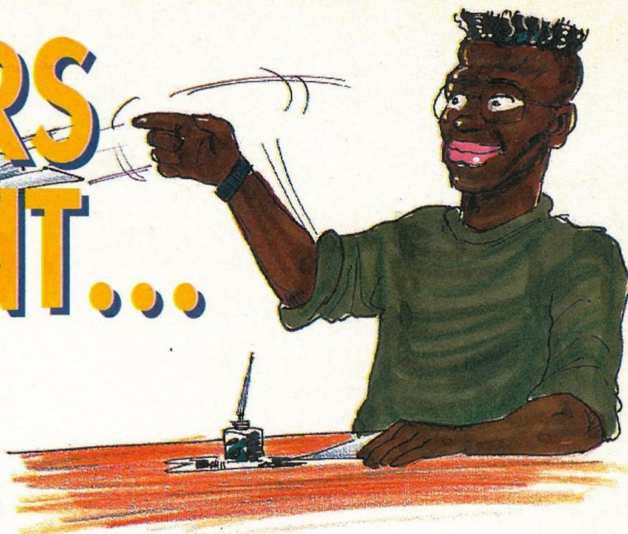
Konami 1 joueur — BANZZAÏ

ARCADE/ACTION

88%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
87%	SON
90%	JOUABILITE
80%	DUREE DE VIE
83%	INTERET

● Un peu trop simple pour... tout le monde.

NOS LECTEURS SE LA DONNENT...



(LA PAROLE)

Grande nouvelle pour tous les ronchons !!! Banzzaï a décidé de donner la parole à tous ceux qui veulent se défouler et publiera dorénavant les plus belles lettres d'injures. Défoulations assurées, épanchements libératoires, soulagements garantis. Une rubrique spéciale est même ouverte sur le serveur 3615 Konsol, rubrique "injures à gogo". Mais attention, elles seront lues, appréciées et impitoyablement rejetées si elles dépassent les bornes. Le style, le vocabulaire, l'humour, l'imagination et la justesse de l'attaque seront prises en considération pour la publication dans le journal. Méchancetés gratuites, propos orduriers, s'abstenir ABSOLUMENT.

✔ Le VENGEUR pourra donc, dorénavant, régler son compte à l'impayable Matthieu Laffite, et au lieu de citer un proverbe chinois qu'il a trouvé dieu sait où, je le cite : *"Qui osera insulter le grand samouraï, sera dévoré par les flammes de l'enfer"*, il pourra nous écrire, ou plutôt lui écrire une lettre de ce genre :

" Hé, couillon, tu vas nous les briser encore longtemps avec ton esprit étriqué et ta vue basse. Débile, déficient de la comprenette, oligophrène, déglingué du bulbe, gland des Galapagos, demeuré, primate, fais gaffe, tu as la peau lisse au cul, analphabète, t'as pas de sens, t'es comme un béret, tu n'es qu'un pauvre torse, sans queue, ni tête. Allez, appelle-moi ta mère que je te refasse !

Pour illustrer son proverbe, Le Vengeur nous a envoyé une BD.

Le Vengeur, Yann Condemine, 69 Lyon



✔ Tiens, une nouvelle proposition de dessin de Banzzai d'or envoyé par ***Jean René Teracol 69 Villefranche.***



✔ Une autre occasion de nous défouler nous est donnée par le bon petit Alain Dupas, qui déclare : *"Je suis malheureusement pour vous, de l'avis de Matthieu, qui a entièrement raison sur tous les points de cette critique. Je vous accuse d'être de méchants voleurs. Vos problèmes, on en a rien à foutre. Votre papier toilette ne vaut pas ce qu'il coûte"*. En dernier lieu, il nous conseille d'arrêter avant de faire faillite. Allez, on ne parle plus de M.L. Le nouveau et néanmoins brillant et perspicace critique de Banzzaï s'appelle Alain Dupas. Quartier libre pour les réponses hard à notre nouvel ami Alain Dupas, 13 Noves.

✔ Nicolas nous pose goûlument plusieurs questions à propos de la Super-Nintendo, auxquelles je vais me faire un plaisir de répondre :

1- *"Est-ce que Street fighter II est vendu avec sa manette ?"*

2- *"Est-ce que ce jeu est vendu avec la Super-Nes ?"*

3- *"Peut-on jouer à deux à Street Fighter II ?"*

4- *"Street Fighter II, Prince of Persia, Super Star Wars et Death Valley Rally seront-elles des cartouches Françaises ?"*

Le genre de gazier qui en pince un max pour Street fighter 2.

1- La cartouche Street Fighter II est vendue toute seule. A ce prix-là, c'est vrai que ça fait un peu pingre.

2- La Super Nintendo (puisque c'est son nom en France) est vendue intégrée à plusieurs packs :

Le premier contient la console, 2 manettes, Super Mario 4 et est vendu au prix de 1290F-

Le 2ème contient la console, 2 manettes, STREET FIGHTER II et coûte 1490F-

Le 3ème contient la console, le bazooka, et la cartouche nécessaire pour jouer avec et coûte 1490F aussi.

Raphaël Morfin et Laurent Duquesne, qui voulaient savoir le prix du pack avec SFII, sont priés de ne pas dormir près du radiateur ; je ne répondrais pas aux questions individuelles qui ont déjà fait l'objet d'une réponse pour d'autres lecteurs.

3- Non seulement on peut jouer à deux à Street Fighter 2, mais encore je te conseille de privilégier cette possibilité, c'est de loin la plus éclatante.

4- Street Figther existe en cartouche Française ; les autres devraient sortir bientôt ; de toutes façons, il existe un adaptateur (99F-) qui permet de faire tourner toutes les cartouches, quelles qu'elles soient : Françaises, Japonaises ou Américaines. Pépé a attendu 23 ans sa première voiture et papa 15 ans sa première télé ; nous, les jeunes, c'est tout, tout de suite.

Nicolas Herskavits, 06 Antibes



✔ Il va falloir qu'on rajoute des exemplaires en Suisse. Parce qu'en Suisse, on fait un carton. Toutes les suissesses ne sont pas sur des skis dès leur plus jeune âge. Une lectrice en plus ! Soyez prévenus, celui qui voudrait la priver de son Banzzai aurait des problèmes. Ah, Yasmina, je t'épouserai bien quand je serai plus grand, mais j'ai déjà promis à Malvina. On a rendez-vous dans 10 ans dans l'île de Ré, et je ne vais pas commencer à être infidèle.

Elle écrit qu'elle nous adore, nous aussi on l'adore.

Yasmina Pratley, Suisse (du sud, sûrement).



✔ Cyril nous dit qu'il écrit pour la première fois à une revue, et que c'est aussi la première qu'il achète. Alors Cyril, bravo. Tu tombes directement sur le top des tops, le nec plus ultra de la console Nintendo. Il a été tellement ravi que l'on a réussi à lui faire oublier que le lendemain de son envoi, c'était la rentrée. On te souhaite une bonne année scolaire, mon petit Cyril en te conseillant Supersonic pour ta prochaine revue. Dès que tu as le cafard, tu nous écris, on lance une nouvelle revue pour te faire plaisir !

Cyril Gambonnet, 42 St Etienne.

✔ Yann nous a carrément écrit une tartine, d'où il ressort qu'il est très mécontent des prix des cartouches de jeux, que ce soit sur Super Nintendo, ou autres. Je le comprend très bien, car 500F en moyenne pour les bons jeux récents, ça fait cher, sans parler des jeux Neo Geo qui coûtent encore bien plus. Une pétition, comme le suggère Yann, n'a aucune chance de changer quoique ce soit. Mais qu'est-ce qu'une cartouche, au juste ?? Une simple éprom sur un circuit imprimé. De plus, comme le dit Yann, qui a bien étudié son dossier, *"pour le moment, ils (les éditeurs) n'ont même pas l'excuse du piratage, bien que si ils continuent comme cela, ils vont finir par décider les gens à les pirater"*. Ah, la véhémence des jeunes ! Et pourtant, messieurs les éditeurs, si les jeux se vendent comme les magazines : observez Banzzaï. Quand ils sont bon marché, leurs ventes se multiplient.

✔ Une dernière question sur les différences entre les jeux de la Super Nintendo et Super Famicom. Je le dis, je le redis, je le répète sans agacement d'aucune sorte : la seule différence, c'est que sur la Super Nintendo l'écran est plus petit que sur la Super Famicom pour la simple raison que tonton Hertz ne vibre pas à la même cadence dès qu'il prend l'avion et qu'il traverse un des grands océans. Ce qui entraîne subséquemment autant que subsidiairement que la Super Nintendo est un petit peu plus lente que la Super Famicom.

Yann Tissier, 78 Maurepas.

Pour conclure, nous lançons un appel à nos lecteurs les plus doués. Ecrivez-nous un test de jeu à la mode de Banzzaï. Nous publierons ceux qui font rire la rédaction et qui mettent en évidence la culture ludique de leurs auteurs.